Первый игрок, приготовьтесь

Эрнест Клайн

SHOUT
SHARE
IT

- Эрнест Клайн
  - 0000
  - 0001
  - 0002
  - 0003
  - 0004
  - 0005
  - 0006
  - 0007
  - 0008
  - 0009
  - 0010
  - 0011
  - 0012
  - 0013
  - 0014
  - 0015
  - 0016
  - 0017
  - 0018
  - 0019
  - 0020
  - 0021
  - 0022
  - 0023
  - 0024
  - 0025
  - 0026
  - 0027
  - 0028
  - 0029
  - 0030
  - 0031
  - 0032
  - 0033
  - 0034
  - 0035
  - 0036
  - 0037
  - 0038
  - 0039

Эрнест Клайн
Первый игрок, приготовьтесь

Посвящается Сьюзан и Либби
Потому что не существует карты нашего пути

0000

Все мои сверстники помнят, где они были и что делали, когда впервые услышали о конкурсе. Я сидел в своём убежище и смотрел мультфильмы, когда в мой видеоканал упала сводка новостей, оповещая о том, что этой ночью умер Джеймс Хэллидей.

Конечно, я слышал о Хэллидее. Все слышали. Он был гейм-дизайнером, отвечающим за создание ОАЗИС: онлайн-игры, которая постепенно эволюционировала в глобальную сетевую виртуальную реальность, которую теперь ежедневно посещает большинство людей. Беспрецедентный успех ОАЗИСа сделал Хэллидея одним из богатейших людей на планете.

Сначала мне было непонятно, почему СМИ раздули такую шумиху из-за смерти миллиардера. В конце концов, у жителей планеты Земля были более значимые проблемы. Непрерывный энергетический кризис. Катастрофические изменения климата. Повсеместный голод, бедность и болезни. "Кошки и собаки живут вместе... массовая истерия!". Раньше блоки новостей не прерывали все комедийные сериалы и мыльные оперы, пока не происходило что-то действительно важное. Например, вспышка очередного вируса-убийцы или исчезновение какого-нибудь большого города в грибовидном облаке. Крупные события как эти. Смерть такой знаменитости как Хэллидей могли показать лишь в блоке кратких новостей вечернего выпуска, чтобы немытые массы могли только покачать головами от зависти, когда дикторы сообщили бы о неприлично большой сумме денег, которая будет разделена между наследниками богача.

Проблема была в том, что Джеймс Хэллидей не имел наследников.

Он умер 67-летним холостяком, не имеющим родственников и друзей, как считало большинство. Последние пятнадцать лет он провел в добровольной изоляции, во время которой — если верить слухам — окончательно сошел с ума.

Поэтому настоящим шоком в это январское утро стали новости, которые заставили всех людей от Торонто до Токио обгадиться в собственые завтраки с кукурузными хлопья. Они касались последнего желания и завещания Хэллидея, а также судьбы его громадного состояния.

Хэллидей подготовил короткое видеообращение, которое попросил опубликовать в СМИ после его смерти. Тем же утром он также разослал копии своего обращения на электронную почту каждого из игроков ОАЗИСа. Я до сих пор слышу тот знакомый

электронный перезвон, когда оно упало в мою почту через несколько секунд после того, как я увидел первую сводку новостей.

Видео было тщательно продуманной короткометражкой под названием "Приглашение Anorak'a". Знаменитый чудак Хэллидей был одержим восьмидесятыми годами, в которые он был подростком, и "Приглашение Anorak'a" было напичкано отсылками к поп-культуре восьмидесятых, многие из которых с первого раза были непонятны.

Видео длилось чуть более пяти минут, но в следующие дни и недели оно стало самым тщательно изученным роликом в истории, превзойдя даже фильм Запрудера по времени кропотливого покадрового анализа, посвященного ему. Целое поколение моих современников выучит наизусть каждую секунду сообщения Хэллидея.

***

"Приглашение Anorak'a" начинается со звука труб — вступительной партии из старой песни "Dead Man's Party".

Первые несколько секунд музыка играет на пустом тёмном экране, пока к трубам не присоединяется гитара. В этот момент появляется Хэллидей. Но это не потрёпанный временем и болезнью 67-летний старик. Он выглядит как на обложке старого номера журнала "Time" 2014 года: высокий, худой, здоровый мужчина чуть за сорок, с небрежной причёской и в его фирменных очках с роговой оправой. Одет он тоже под стать временам той обложки "Time": выцветшие джинсы и винтажная майка с символикой Space Invaders.

Хэллидей находится на школьной дискотеке, проходящей в большом спортзале. Вокруг него подростки, чьи одежда, прическа и движения указывают на временной отрезок конца 1980-х (при ближайшем рассмотрении этой сцены, оказывается, что все подростки на самом деле актёры из разных фильмов Джона Хьюджа, которых с помощью компьютера скопировали в это видео). Хэллидей тоже танцует, хотя никто не видел чтобы он хоть раз делал это в реальной жизни. Маниакально улыбаясь, он крутится как сумасшедший, машет руками и качает головой в такт музыке, безупречно повторяя некоторые популярные в восьмидесятых движения. У Хэллидея нет партнёра. Он, как говорится, танцует сам с собой.

Несколько строк текста слегка выглядывают из левого нижнего угла экрана, представляя название группы, песни, звукозаписывающую студию и год выхода, как в старых клипах на MTV: Oingo Boingo, "Dead Man's Party", MCA Records, 1985.

Когда текст песни заканчивается, Хэллидей продолжает петь

под фонограмму, не прекращая вращаться: "All dressed up with nowhere to go. Walking with a dead man over my shoulder. Don't run away, it's only me..."

Он резко останавливается и делает режущие движения правой рукой, заставляя музыку замолчать. В этот момент танцоры и спортивный зал за его спиной исчезают, а сцена внезапно меняется.

Теперь Хэллидей стоит перед похоронным бюро, рядом с открытым гробом (на самом деле его окружение копирует сцену из фильма "Смертельное влечение" 1989 года. Видимо, Хэллидей воссоздал эту сцену, добавив в неё себя). Второй, гораздо более старший, Хэллидей лежит в гробу. Его тело истощено и изуродовано раком, а веки накрыты блестящими четвертаками (на картинке высокого качества видно, что четвертаки отчеканены в 1984).

Молодой Хэллидей бросает взгляд на труп с наигранной грустью, затем обращается с речью к собравшимся на похоронах (собравшиеся на самом деле являются актерами и скопированы из похожей сцены похорон в "Смертельном влечении". На задних рядах отчетливо видны Вайнона Райдер и Кристиан Слейтер). Хэллидей щёлкает пальцами, и в его правой руке появляется свиток. Он театрально раскручивает появившийся свёрток, тот разворачивается до пола и дальше — по проходу в зале. Миллиардер поворачивается к зрителю, как будто видя его, и начинает читать.

"Я, Джеймс Донован Хэллидей, будучи в здравом уме и твёрдой памяти, настоящим делаю, публикую и объявляю эту запись моей последней волей и завещанием, отменяющими любые волеизъявления и завещания, сделанные мной ранее...". Он продолжает читать, все быстрее и быстрее, проносясь мимо нескольких параграфов юридического текста, пока его речь не становится настолько быстрой, что слова становятся неразобрчивыми. Затем он резко останавливается. "Забудьте, — говорит он. — Даже при такой скорости мне понадобится месяц, чтобы прочитать всё. К сожалению, я не располагаю таким количеством времени". Он бросает свиток, который тут же исчезает в брызгах золотой пыли: "Позвольте остановиться на главном".

Скорбящие исчезают, и сцена снова меняется. На этот раз Хэллидей стоит перед входом в банковское хранилище. "Всё моё имущество, включая контрольный пакет акций моей компании, Gregarious Simulation Systems, помещено на хранение до тех пор, пока одно изложенное в моём завещании условие не будет выполнено. Первый, кто сделает это, получит все моё состояние,

на сегодняшний день составляющее двести сорок миллиардов".

Дверь хранилища распахивается и Хэллидей заходит в него. Внутри просторного помещения лежит огромная колонна золотых слитков, размером с большой дом. "Вот эти бабки я оставляю победителю, — Хэллидей широко улыбается. — Чёрт побери. С собой мне их не забрать, верно?"

Хэллидей облокачивается на колонну со слитками; камера приближается к его лицу: "Теперь, думаю, вы заинтересованы, что вам нужно сделать, чтобы прибрать к рукам все эти деньжата? Попридержите коней, детишки. Я кое-что покажу...". Он выдерживает драматическую паузу; выражение его лица становится как у ребёнка, который вот-вот откроет страшную тайну.

Хэллидей опять щелкает пальцами и хранилище исчезает. В ту же секунду сам Хэллидей уменьшается и превращается в маленького мальчика в странных коричневых бриджах и потертой майке "The Muppet Show" (теперь он выглядит точь-в-точь как на школьной фотографии 1980 года, когда ему было восемь). Молодой Хэллидей находится в загроможденной комнате с оранжевыми коврами, стенами с деревянными панелями и вульгарным декором конца семидесятых. Рядом стоит 21-дюймовый телевизор "Зенит" с подключенной к нему приставкой Atari 2600.

"Это моя первая приставка, — Хэллидей заговорил детским голоском. — Atari 2600. Мне подарили её на рождество в 1979 году". Он нажимает что-то на приставке, поднимает джойстик и начинает играть. "Моей любимой игрой была эта, — он показывает на экран, где маленький квадратик проходит через несложные лабиринты. — Она называлась Adventure. Как и многие другие видеоигры того времени, её придумал и разработал один человек. В то время компания Atari отказалась признать заслуги своих программистов, поэтому имя создателя не указано на коробке". На экране телевизора мы видим как Хэллидей убивает мечом красного дракона. Учитывая устаревшую нечёткую графику, это больше похоже на квадрат, протыкающий деформированную уточку.

"Поэтому Уорен Робинет — парень, создавший игру — решил оставить своё имя внутри неё самой. Он спрятал ключ в одном из лабиринтов. Если вы найдёте таковой — маленькую серую точку, — то сможете использовать его для входа в секретную комнату, где Робинет и написал своё имя". В телевизоре Хэллидей заходит своим персонажем в секретную комнату, внутри которой посреди экрана появляется надпись "СОЗДАНО УОРЕНОМ РОБИНЕТОМ".

"Это, — говорит Хэллидей, указывая на экран с подлинным

благоговением, — первая пасхалка в видеоиграх. Робинет спрятал её в коде игры, не сообщив об этом, поэтому Atari изготовила и разослала Adventure по всему миру, понятия не имея о секретной комнате. Они не знали о существовании пасхалки несколько месяцев, пока дети всего мира не стали обнаруживать её. Я был одним из тех детей, и нахождение пасхалки Робинета стало самым потрясающим видеоигровым опытом в моей жизни".

Маленький Хэллидей бросает свой джойстик и встаёт. Гостиная растворяется, сцена снова меняется. Хэллидей стоит в тусклой пещере, где свет невидимых факелов отражается от сырых стен. В тот же момент Хэллидей снова изменяется и превращается в его знаменитого персонажа в игре ОАЗИС, Anorak'a — высокого волшебника в мантии, с чуть более красивым вариантом лица, чем у взрослого Хэллидея (только без очков). На обоих рукавах фирменной чёрной мантии Anorak'a вышита эмблема персонажа (большая каллиграфическая буква "A").

"Перед смертью, — говорит Anorak своим глубоким голосом, — я создал собственную пасхалку и спрятал её кое-где внутри моей самой популярной видеоигры — ОАЗИС. Первый, кто найдёт эту пасхалку, унаследует все моё состояние".

Очередная драматическая пауза.

"Пасхалка хорошо спрятана. Я не просто оставил её где-то под горой. Полагаю, вы могли бы сказать, что она внутри сейфа, похороненного в секретной комнате, которая скрыта в центре какого-то лабиринта, расположенного, — он постучал по своему правому виску, — здесь".

"Но не волнуйтесь. Вокруг я оставил несколько подсказок, чтобы участвовать могли все. И вот первая". Anorak делает жест правой рукой, и в воздухе появляются три ключа, вращаясь перед ним. Кажется, они сделаны из меди, нефрита и прозрачного хрусталя. Пока ключи продолжают вращаться, Anorak читает стих. Когда он произносит строку, внизу экрана появляются горящие субтитры с произнесённым текстом:

Три спрятанных ключа откроют комнат тайных суть.

В них ожидает странника тернистый путь.

Лишь тот, кто испытания пройдет,

Достигнет цели, где награда его ждет.

Как только он заканчивает, нефритовый и хрустальные ключи исчезают, а цепочка с медным остается висеть на шее Anorak'a.

Anorak разворачивается и продолжает двигаться во тьму пещеры. Камера двигается за ним. Несколькими секундами позже он достигает пары массивных деревянных дверей, врезанных в каменные стены пещеры. Они окаймлены сталью, а на

поверхности вырезаны изображения щитов и драконов. "Я не мог протестировать этот момент в игре, поэтому волнуюсь, что спрятал пасхалку слишком тщательно, что сделает её поиски чересчур сложными. Не уверен. Если так и есть, сейчас всё равно уже поздно что-либо менять. Что ж, посмотрим."

Anorak распахивает двери, открывая огромную сокровищницу, заполненную грудами сверкающих золотом монет и инкрустированных драгоценностями кубков (анализ выявил десятки любопытных предметов, спрятанных среди горы сокровищ. В первую очередь несколько домашних компьютеров (Apple IIe, Commodore 64, Atari 800XL и TRS-8 ˚Color Computer 2), десятки контроллеров для игровых приставок и сотни многогранных костей для старых ролевых игр). Затем он шагает в открытые двери и поворачивается к зрителю, протягивая руки к дверям (стоп-кадр этой сцены сильно походит на картину Джеффа Исли, являющейся обложкой к руководству мастера подземелий в книге правил Dungeons & Dragons, опубликованной в 1983 году).

"Итак, без дальнейших церемоний, — произносит Anorak. — Да начнётся охота за пасхалкой Хэллидея!". Он исчезает во вспышке света, оставляя зрителя смотреть через открытую дверь на сверкающие горы сокровищ, которые лежат за её пределами.

Наконец, экран затемняется.

***

В конце видео Хэллидей добавил ссылку на персональный вебсайт, который резко поменялся в день его смерти. Уже более десяти лет единственной вещью, размещённой там, была небольшая анимация, изображающая сидящего в средневековой библиотеке Anorak'a; склонившись над испещрённом царапинами рабочим столом, он смешивает зелья и читает заклинания из пыльных книг. На стене за его спиной видна картина с чёрным драконом.

Но в этот раз анимация пропала, а на её месте появился список лучших игроков как в старых игровых автоматах. В списке было десять нумерованных строк, и в каждой из них были написаны инициалы JDH — Джеймс Донован Хэллидей — за которыми следовал счёт из шести нулей. Среди игроков этот список быстро стали называть Табло.

Чуть ниже Табло был значок, похожий на небольшую книгу в кожаном переплёте, со ссылкой на бесплатное скачивание копии Альманаха Anorak'a — коллекции сотни недатированных журнальных записей. В Альманахе было более тысячи страниц, среди которых нашлось совсем немного подробностей из личной жизни Хэллидея и его ежедневных мероприятий. Большинство записей представляли собой интересные факты из разных

классических видеоигр, научно-фантастических и фэнтези романов, фильмов, комиксов и поп-культуры восьмидесятых, смешанные с юмористическими обличениями всего: от организованной религии до диетической соды.

Охота, когда о ней стало известно всем, быстро соткала свой путь в мировую культуру. Подобно выигрышу в лотерее, поиск пасхалки Хэллидея стал популярной фантазией как среди взрослых, так и детей. Это была игра для каждого, и поначалу, казалось, нет неверных путей её прохождения. Единственное, почему следовало ознакомиться с Альманахом Anorak'a, так это то, что различные навязчивые идеи Хэллидея могли помочь в поиске пасхалки. Это привело к массовому увлечению поп-культурой восьмидесятых. Пятьдесят лет спустя, в конце этого десятилетия, музыка, фильмы, игры, и мода восьмидесятых годов вновь стали популярны. К 2041 шипастая укладка и промытые кислотой джинсы снова были в моде, а хитовые поп-композиции восьмидесятых доминировали в чартах над современными. Люди, бывшие подростками в то время и теперь стоящие на пороге старости, чувствовали себя странно, наблюдая за увлечениями и модой их молодости, принятых и изучаемых внуками.

Миллионы людей, посвящающие каждую свободную минуту поискам пасхалки Хэллидея, создали новую субкультуру. Сначала их называли "охотниками за пасхалкой", но это прозвище быстро сократили до простого "охотники".

В течение первого года поисков статус охотника был очень модным, и каждый пользователь ОАЗИСа считал, что заслуживает такового.

Но к первой годовщине смерти Хэллидея, шум вокруг конкурса начал утихать. Прошёл целый год, но никто ничего не отыскал. Ни единого ключа или ворот. Частично проблема была в огромных размерах ОАЗИСа. Игра содержала тысячи виртуальных миров, где можно было спрятать ключ. У охотников могли уйти годы на исследование каждого из них.

Не смотря на всех "профессиональных охотников", утверждающих в своих блогах, что они близки к прорыву, правда постепенно стала очевидна: никто понятия не имел что они ищут и где начинать поиски.

Прошёл ещё год.

И ещё.

По-прежнему ничего.

Основная масса потеряла интерес к конкурсу. Люди начали предполагать, что всё это странный розыгрыш, родившийся в больном воображении богача. Другие верили, что даже если пасхалка и существует, никто и никогда её не найдет. Тем

временем, ОАЗИС продолжил развиваться, его популярность росла. Нерушимые правила последней воли Хэллидея и армия бешеных адвокатов, которым он поручил управление своим детищем, надёжно защищали игру от попыток поглощения и правовых проблем.

Пасхалка Хэллидея постепенно переросла в разряд городских легенд, а представители постоянно сокращающегося сообщества охотников стали объектами насмешек. Каждую годовщину смерти Хэллидея дикторы шутили про их непрекращающуюся полосу неудач. И каждый год все больше охотников говорили, что уходят, решив, что Хэллидей действительно сделал загадку нерешаемой.

И ещё год позади.

И ещё.

Наконец, вечером 11 февраля 2045 года, на верхней строчке Табло, на виду у всего мира, появилось имя первого персонажа. Спустя пять лет медный ключ был найден восемнадцатилетним парнем, живущим в трейлерной стоянке на окраине Оклахомы.

Тем парнем был я.

Десятки книг, мультфильмов, фильмов и сериалов пытались рассказать историю о том, что происходило дальше, но все они искажали факты. Поэтому я хочу написать всё как было, раз и навсегда.

Уровень I

Большую часть времени быть человеком — полный отстой. Только видеоигры делают жизнь сносной.

— Альманах Anorak'a, Глава 91, Стихи 1–2

0001

Я подскочил, разбуженный звуками стрельбы в одном из соседних стеков. После пальбы несколько минут слышались приглушённые крики и визги, и, наконец, тишина.

Нельзя сказать, что для стеков стрельба непривычна, но я уже не мог успокоиться. Вероятнее всего, я уже не смог бы уснуть, поэтому решил убить оставшиеся до рассвета часы за прохождением классических аркад. Galaga, Defender, Asteroids. Эти игры, эти устаревшие цифровые динозавры стали музейными экспонатами задолго до моего рождения. Но я был охотником и не мог думать о них как о странном антикварите в низком разрешении. Играя в классику, я делаю это с неким благоговением.

Я лежал, свернувшись калачиком в старом спальном мешке, в углу крошечной прачечной трейлера, втиснувшись в проём между стеной и сушилкой. Я не был желанным гостем в комнате через коридор, где жила моя тётя. Но комната мне бы не помешала. В любом случае я предпочитал спать в прачечной — где тепло и где у меня была хотя бы видимость уединения, да и на беспроводную связь я не мог жаловаться. Бонусом мне достались запахи моющего средства и заводского кондиционера для белья. В остальной же части трейлера разило кошачьей мочой и абсолютной нищетой.

Обычно я спал в своём убежище, но в последние ночи температура упала ниже нуля, и как бы мне не претило оставаться в трейлере тёти, всё же это было лучше, чем замёрзнуть до смерти.

Всего в трейлере жили пятнадцать человек. Тётя спала в самой маленькой спальне из трех. Депперты жили в комнате, прилегающей к тётиной, а Миллеры занимали самую просторную в конце коридора. Вшестером они платили самую значительную часть аренды. Наш трейлер был больше стандартных моделей, поэтому в нем было гораздо просторнее, нежели в соседских трейлерах, и комнат хватало всем.

Я достал свой ноут и включил его. Это был громоздкий, тяжеленный монстр, почти десятилетней давности. Я нашёл его в мусоре за заброшенным торговым центром через дорогу. Мне удалось вернуть его к жизни, заменив память и операционку из каменного века. Процессор был медленнее ленивца по современным меркам, но мне этого хватало. Ноут был моей походной научной библиотекой, аркадным автоматом и домашним кинотеатром. Винт был забит старыми книгами,

фильмами, сериалами, песнями. Нашлись там и почти все игры, вышедшие в двадцатом веке.

Я загрузил мой эмулятор и выбрал Robotron: 2084, одну из любимейших игр в жизни. Я всегда любил его лихорадочный темп и брутальную простоту. Robotron весь состоял из инстинктов и рефлексов. Старые игры никогда не отказывали мне в очищении разума и погружении в состояние покоя. Если я был в депрессии или чувствовал разочарование во всей жизни, всё что мне было нужно — это нажать кнопку "Первый игрок", и все мои заботы мгновенно пропадали, заставляя мозг сфокусироваться на бесконечной атаке пикселей с экрана. Там, внутри игровой двумерной вселенной, жизнь была проста: только ты и соперник-компьютер. Левой рукой управляешь движениями, правой стреляешь и стараешься остаться в живых как можно дольше.

Я потратил несколько часов, разбивая волну за волной набегающих Мозгов, Сфероидов, Кварков и Халков в моей бесконечной битве за Спасение Последних Представителей Человеческой Расы! Но внезапно мои пальцы начало сводить судорогой, и я стал терять ритм. Когда такое происходит на этом уровне, все быстро ухудшается. Я потратил все жизни за считанные минуты и на экране появились два слова, которые мне нравятся меньше всего: ИГРА ОКОНЧЕНА.

Я выключил эмулятор и стал рыться в своих видеофайлах. Больше пяти лет я скачивал каждый фильм, телевизионное шоу и мультфильм, упомянутые в Альманахе Anorak'a. Естественно, я ещё не успел просмотреть их все. Пожалуй, это могло занять десятилетия.

Я включил серию "Семейных уз", комедийного сериала восьмидесятых про обычную семью, живущую в центральном Огайо. Я скачал этот сериал, потому что он был одним из любимых у Хэллидея, и у меня была надежда, что в одной из серий может оказаться подсказка к Охоте. Сериал сразу же мне понравился, и я посмотрел все 180 серий несколько раз. Я никогда не уставал от них.

Сидя один в темноте и смотря сериал на своем ноуте, я всегда ловил себя на том, что представляю, как живу в теплом, хорошо освещённом доме и те улыбающиеся, понимающие люди — моя семья. Не было ничего настолько плохого в мире, с чем мы не могли разобраться до конца одной получасовой серии (или двух, если всё было слишком серьёзно).

Моя домашняя жизнь никогда даже приблизительно не была похоже то, что происходило в "Семейных узах", поэтому, наверное, я и любил этот сериал так сильно. Я был единственным ребенком двух подростков-беженцев, встретившихся в стеках, где

мне и предстояло вырасти. Своего отца я не помню. Мне было несколько месяцев отроду, когда его застрелили при ограблении магазина во время отключения энергоснабжения. Единственное, что я знал о нем — он любил комиксы. В его коробке с вещами я нашел несколько старых флешек, забитых полными собраниями комиксов "Удивительный Человек-Паук", "Люди Икс" и "Зеленый Фонарь". Мама однажды сказала, что папа дал мне такое аллитеративное имя, Вэйд Уотс, так как считал, что это звучит как секретная личность супергероя. Как Питер Паркер или Кларк Кент. Осознание этого заставляло меня думать, что он был крутым парнем, несмотря на то как он умер.

Моя мама, Лоретта, вырастила меня сама. Мы жили на маленькой автостоянке в другой части стеков. Она устроилась на две работы в ОАЗИСе, на полный день каждая: продавец в телемагазине и эскорт в виртуальном публичном доме. Она заставляла меня надевать затычки в уши на ночь, чтобы я не мог слышать, как она в соседней комнате говорит пошлости для удовлетворения клиентов в других временных зонах. Но затычки были недостаточно хороши, поэтому вместо этого я смотрел старые фильмы на полной громкости.

Меня познакомили с ОАЗИСом в раннем возрасте, потому что мама использовала его как виртуальную няньку. Как только я стал достаточно взрослым, чтобы надевать очки и пару перчаток виртуальной реальности, мама помогла создать моего первого персонажа в ОАЗИСе. Затем она посадила меня в угол комнаты и вернулась к работе, оставив меня изучать целый новый мир, сильно отличающийся от того, что я знал раньше.

С этого момента я так или иначе развивался с помощью интерактивных обучающих программ ОАЗИСа, куда все дети имели свободный доступ. Я потратил большой отрезок своего детства, зависая в виртуальном симуляторе "Улицы Сезам", распевая песни с дружелюбными Маппетами и играя в интерактивные игры, которые учили меня ходить, говорить, складывать, вычитать, читать, писать и делиться. Когда я освоил эти навыки, понадобилось не много времени, чтобы обнаружить в ОАЗИСе крупнейшую в мире публичную библиотеку, в которой даже такой бедный ребенок, как я, имел доступ к любой когда-либо написанной книге, сочиненной песне, снятому фильму, сериалу, видеоигре и кусочку мирового искусства, когда либо созданному. Коллекция знаний, искусства и развлечений за всю историю человеческой цивилизации были там и ждали меня. Но поглащение всей той информации вызвало у меня весьма противоречивые чувства. Потому что тогда я узнал правду.

***

Не знаю, быть может, ваш опыт отличается от моего. По мне так родиться и расти человеку на планете Земля двадцать первого века — это как получить ногой по зубам. В буквальном смысле.

Худшее в жизни ребёнка — никто не говорил правды о моём положении. Даже наоборот. И, разумеется, я им верил, потому что был всего лишь ребенком и не знал толком ничего. В смысле, господи, мой мозг был ещё маловат, так откуда мне было знать, что взрослые делали из меня дурака?

Так я и плавал в средневековом бреду, которым они кормили меня. Чуть позже, когда я немного подрос, пришло понимание того, насколько лгали все и обо всём, с того самого момента, как я вышел из материнской утробы.

Это было тревожное откровение.

Оно породило проблемы с доверием в моей последующей жизни.

Я начал осознавать всю уродливость правды как только начал исследовать библиотеки ОАЗИСа. Факты ждали меня в старых книгах, написанных людьми, не боявшимися быть честными. Художники, учёные, философы и поэты, многие уже были давно мертвы на тот момент. Слово за словом оставляя позади, я наконец ухватился за понимание сложившегося положения. Моего положения. Нашего положения. Того, что большинство называют "человеческие условия".

Это были не лучшие новости.

Я хотел, чтобы кто-нибудь просто сказал мне правду, как только я буду достаточно взрослым, чтобы понять её. Я хотел, чтобы кто-нибудь просто сказал:

"Короче, Вэйд. Ты нечто, называемое "человек". И это довольно сообразительный вид животного. Как и все прочие животные на планете, мы происходим от одноклеточного организма, жившего миллионы лет назад. Эта фигня называется эволюция, но об этом ты узнаешь чуть позже. А пока просто поверь, именно так мы появились на этой планете. Доказательства тому повсюду, закопаны в земле. А какую историю ты слышал? О том, как мы были созданы супервсесильным парнем по имени Бог, который живёт в небесах? Полная чушь! Вся эта история вокруг Бога всего лишь древняя сказка, которую люди рассказывали друг другу тысячи лет. Мы придумали всё это. Как Санта Клауса или пасхального кролика.

Да, кстати, никакого Санты или пасхального кролика не существует. Это всё тоже хрень. Прости, парень. Просто прими это как факт.

Ты, вероятно, задаёшься вопросом, что же было до того, как ты тут появился? Куча всего, скажу я тебе. Как только мы

эволюционировали до людей, всё стало весьма интересно. Мы научились выращивать пищу и приручать животных, так что нам не приходилоь тратить всё время на охоту. Наши племена множились и расселялись по всей планете как неудержимый вирус. Потом, после нескольких войн друг с другом за землю, ресурсы и наших выдуманных богов, мы наконец организовали наши племена в "глобальную цивилизацию". Но, честно говоря, ничего не было организовано или цивилизовано. Мы всё так же продолжали сражаться в бесконечных войнах друг с другом. Однако мы так же поняли, как продвигать науку, которая приносила нам новые технологии. Мы изобрели довольно много интересных вещей, что неплохо для кучки лысых обезьян. Компьютеры. Медицина. Лазеры. Микроволновки. Искусственные сердца. Атомные бомбы. Мы даже отправили пару парней на луну и вернули их обратно. Ещё мы создали глобальную коммуникационную сеть, которая позволяла нам общаться, в любом месте, в любое время. Впечатляет, не так ли?

И вот здесь начинаются плохие новости. Наша глобальная цивилизация очень недёшево нам далась. Чтобы построить её, нам нужно было море энергии, и мы получили её, сжигая ископаемое топливо, получившееся из мёртвых животных и растений, похороненных под землёй давным-давно. Мы истратили почти всё это топливо ещё до того, как ты появился на свет, и теперь его осталось не так уж и много. А это значит, что теперь у нас недостаточно энергии, чтобы поддерживать цивилизацию на прежнем уровне. Нам пришлось затянуть пояса. Надолго. Мы называем это глобальным энергетическим кризисом, и он уже идёт.

К тому же, оказалось, что сжигание ископаемого топлива имеет неприятные побочные эффекты, вроде повышения температуры на планете и вреда окружающей среде. Так что теперь полярные льды тают, уровень морей поднимается, а с погодой вообще непонятно что творится. Смертность растений и животных бьёт все рекорды, а людям нечего есть и негде укрыться. Но при этом мы продолжаем сражаться друг с другом, преимущественно за те немногоие ресурсы, что ещё остались.

В общем, парень, это значит, что жизнь теперь более жестокая, чем была когда-то, в "старые добрые времена", ещё до твоего рождения. Всё было настолько прекрасно, насколько сейчас всё кошмарно. Да и в будущем, честно сказать, просвета не видно. Ты родился в довольно дерьмовое время. И по всей видимости, дальше будет только хуже. Человеческая цивилизация идёт на спад. Некоторые говорят, что она разрушается.

Возможно, ты гадаешь, что же будет с тобой. Всё очень

просто. С тобой будет то же, что и с любым человеком, когда-либо жившим на земле. Ты умрёшь. Все умирают. Такие дела.

Что происходит, когда ты умираешь? Это доподлинно неизвестно. Всё указывает на то, что ничего не происходит. Ты просто мёртв, твой мозг перестает работать, и ты больше не достаёшь никого дурацкими вопросами. Слышал те истории? Про то, как ты попадаешь в чудесное место, что зовётся "рай", где нет боли и смерти и ты вечно счастлив? Такая же полная хрень. Как и всё, что связано с Богом. Нет никаких доказательств существования рая и никогда не было. Мы и это придумали. Позитивное мышление. Так что теперь ты проживёшь остаток своей жизни, зная, что когда-нибудь умрёшь и исчезнешь навсегда.

Прости."

***

Ну хорошо, если подумать, может, честность и не лучшее решение. Возможно, это не лучшая идея — говорить только появившемуся человеку, что он родился в мире хаоса, боли и нищеты, как раз вовремя, чтобы увидеть как всё рушится. Я узнал это всё в течение нескольких лет, и всё равно это для меня как прыжок с моста.

К счастью, у меня был доступ к ОАЗИСу, как потайной ход в лучший мир. ОАЗИС не давал мне сойти с ума. Он был моей игровой площадкой и воспитателем, волшебным местом, где всё возможно.

Все мои приятные детские воспоминания связаны с ОАЗИСом. Когда маме не нужно было работать, мы одновременно заходили и вместе играли или участвовали в интерактивных исторических приключениях. Она заставляла меня выходить оттуда каждую ночь, потому что я не хотел возвращаться в реальный мир. Ведь реальный мир — отстой.

Я никогда не винил маму в том, что всё так сложилось. Она была жертвой судьбы и жестоких обстоятельств, как и все. Её поколению было гораздо тяжелее. Она родилась в мире довольства, потом видела как всё постепенно тает. Я хорошо помню, что мне было жаль её. Она была подавлена и принимала какие-то наркотики: единственное, что её радовало. Разумеется, в итоге они убили её. Мне было одиннадцать, когда она засадила себе в руку что-то не то и умерла на нашем продавленном диване, слушая музыку из старого MP3-плеера, который я починил и подарил ей на рождество за год до этого.

Тогда-то мне и пришлось переехать к маминой сестре, Элис. Не могу сказать, что тётя Элис приняла меня из доброты и семейной ответственности. Она сделала это, чтобы получать

дополнительные ежемесячные талоны на еду от государства. Мне же, в основном, приходилось добывать еду самому. Обычно это не составляло трудностей — у меня был талант находить и чинить старые компьютеры и сломанные консоли ОАЗИСа, которые затем я сдавал в ломбард или менял на талоны. Я зарабатывал таким образом достаточно, чтобы не быть голодным, чего нельзя было сказать о большинстве моих соседей.

Год после смерти мамы я провёл в печали и жалости к себе. Я пытался настроиться на то, что всё не так плохо — сирота я или нет, я жил лучше многих детей Африки. И Азии. И Северной Америки. У меня была крыша над головой и достаточно еды. А ещё у меня был ОАЗИС. Моя жизнь была не так уж плоха. По крайней мере, так я говорил себе в тщетной попытке заглушить глубочайшее одиночество, которое испытывал.

И тут началась Охота за пасхалкой Хэллидея! Думаю, это и спасло меня. Внезапно я нашёл дело, которым стоит заниматься. Мечту, к которой стоит стремиться. Последние пять лет Охота давала мне и цель, и средства. Задачу, требующую решения. Причину вставать по утрам. Цель для поисков.

С началом поиска пасхалки моё будущее перестало казаться таким уж унылым.

***

Я был уже на середине четвертой серии "Семейных уз" моего небольшого видеомарафона, когда дверь прачечной со скрипом отворилась и вошла тётя Элис, надоедливая гарпия в халате с корзиной грязного белья в руке. Она выглядела более мрачно, чем обычно, что не сулило ничего хорошего. Когда она пребывала в хорошем настроении, иметь дело с ней было гораздо проще.

Она окинула меня своим обычным презрительным взглядом и стала загружать одежду в стиральную машину. Затем выражение ее лица изменилось, и она бросила взгляд на сушилку, успев при этом рассмотреть меня получше. Ее глаза широко раскрылись, когда она увидела мой ноут. Я быстро закрыл его и стал убирать в рюкзак, но знал, что было уже поздно.

"Отдай его, Вэйд, — приказала она, указывая на ноутбук. — Я могу заложить его, что облегчит оплату нашей аренды".

"Нет! — увернулся я от неё. — Поймите, тётя Элис. Он нужен мне для учёбы".

"Скорее тебе нужно проявить немного признательности! — рявкнула она. — Остальные жильцы платят арендную плату. Я устала от твоего паразитирования!"

"У тебя все мои талоны на еду. Этого более чем достаточно, для покрытия моей части аренды".

"Чёрта с два!" — она снова попыталась выхватить ноутбук у

меня из рук, но я не отдавал его. Тогда она развернулась и потопала к себе в комнату. Я знал, что будет дальше, поэтому быстро ввёл команду, блокирующую клавиатуру и очищающую жёсткий диск.

Через несколько секунд тётя Элис вернулась вместе с её парнем Риком, который ещё не успел до конца проснуться. Рик постоянно ходил без рубашки, так как очень любил демонстрировать свою коллекцию тюремных наколок. Не говоря ни слова, он подошел ко мне и грозно поднял кулак. Я вздрогнул и отдал ноутбук. Они вышли, обсуждая сколько могут выручить в ломбарде за компьютер.

Ноутбук не был большой потерей. У меня осталась ещё парочка полуразобранных в убежище. Но они не были достаточно мощны, а ещё мне придется перекинуть на них все данные с резервных носителей. Настоящая заноза в заднице. Тем не менее, это была моя вина. Я знал, что приносить сюда что-либо ценное слишком опасно.

В окно прачечной начали закрадываться темно-синие отблески рассвета. Я решил, что будет неплохой идеей отправиться сегодня в школу чуть пораньше.

Как можно быстрее и тише я надел изношенные вельветовые брюки, мешковатый свитер и пальто на несколько размеров больше нужного. Это был весь мой зимний гардероб. Затем я нацепил рюкзак и забрался на стиральную машину. После того как перчатки оказались на моих руках, я приоткрыл покрытые изморозью окна. Морозный утренний воздух ужалил мои щеки, когда передо мной раскинулось неровное море из крыш трейлеров.

Трейлер моей тёти был самым верхним юнитом в стеке высотой в двадцать два мобильных дома, что было больше окружающих стеков на один-два трейлера. Нижние юниты стояли прямо на земле или бетонном фундаменте, а те что повыше, устанавливались на укреплённые модульные полки из наложенных внахлёст металических пластин, построенные в течение нескольких лет.

Мы жили в стеках на Портлэнд Авеню — расширяющемся муравейнике из крошечных, блеклых коробочек, ржавеющих между берегом и трассой I-40, к западу от разрушающихся небоскрёбов Оклахома-сити. Это было сборище свыше пятисот частных стеков, соединенных друг с другом импровизированной цепью из переработанных труб, брусьев, опорных балок и пешеходных мостов. Шпили десятков древних строительных кранов (используемых для непосредственного соединения) располагались вокруг постоянно расширяющегося периметра

стеков.

Верхний уровень или "крыша" стеков был покрыт множеством разрозненных солнечных панелей, которые вырабатывали дополнительную энергию для юнитов ниже. Связки шлангов и гофрированных труб змеились вверх и вниз вдоль каждого стека, доставляя воду к каждому трейлеру и отводя канализацию (в некоторых других стеках, разбросанных по городу, такой роскоши не было). До нижнего уровня (также известного как "земля") доходила лишь малая часть света. Темные узкие просветы на земле между стеками были забиты останками брошенных автомобилей и грузовиков, бензобаки которых опустели, а пути для отступления были давно заблокированы.

Один из наших соседей, мистер Миллер, однажды рассказал мне, что такие автокемпинги как наш изначально состояли из нескольких десятков мобильных домов, стоящих в несколько рядов прямо на земле. Но после нефтяной аварии и начала энергетического кризиса большие города были наводнены беженцами из окрестных пригородных и сельских районов, что привело к масштабной нехватке городского жилья. Недвижимость в пределах пешей досягаемости большого города стала слишком ценной, чтобы оставить мобильные дома стоять на земле, поэтому кому-то в голову пришла гениальная идея, — "стекование сукиных сынов" как ее называл мистер Миллер, — для максимальной оптимизации использования земляного пространства. Идея получила широкое распространение, поэтому автокемпинги по всей стране быстро переросли в "стеки" как этот — странные гибриды трущоб, поселений сквоттеров и лагерей беженцев. Теперь они были разбросаны по окраинам вокруг большинства крупных городов и переполнены мигрирующими деревенщинами как мои родители, которые, отчаянно нуждаясь в работе, еде, электричестве и надёжном доступе к ОАЗИСу, покинули свои умирающие маленькие города и использовали последний бензин (или своих вьючных животных) чтобы дотащить семьи, трейлеры и дома на колёсах до ближайшего мегаполиса.

Каждый стек на нашей стоянке в высоту составлял минимум пятнадцать юнитов (иногда попадались и мобильные дома, грузовые контейнеры, трейлеры от "Airstream" или микроавтобусы фольксваген для разнообразия). В последние годы многие стеки выросли до двадцати единиц и более. И это заставляло многих людей нервничать — падения стеков не были редкостью, а если полка не была закреплена под правильным углом, то как домино рушились ещё четыре-пять соседних стеков.

Наш трейлер стоял на северной окраине стека, что тянулся

вдоль рушащейся шоссейной эстакады. С моей удобной для наблюдения точки в прачечной я мог видеть узкую полоску электромобилей, ползущих по разбитому асфальту — они везли товары и рабочих в город. Пока я смотрел на мрачную полоску горизонта, из-за него уже показалось сияющее серебро солнца. Наблюдая, как оно встаёт, я выполнял свой особый ритуал — глядя на солнце, я напоминал себе, что смотрю на звезду. На одну из сотен миллиардов звёзд в нашей галактике. Галактике, что лишь одна из миллиардов таких же в обозримой вселенной. Это помогало мне отвлекаться от досаждающих проблем. Я начал делать это после просмотра научной передачи "Космос" из начала восьмидесятых.

Стараясь не шуметь, я проскользнул в окно; придерживаясь за низ оконной рамы, скатился по холодной поверхности металлической обшивки трейлера. Стальная платформа, на которой стоял трейлер, была немногим шире самого трейлера, оставляя выступ не более сорока пяти сантиметров шириной. Я медленно опускался, пока ноги не достали до платформы, затем подтянулся, чтобы закрыть окно. Держась за верёвку, которую я закрепил на уровне пояса, я стал боком продвигаться к углу платформы. Отсюда я мог как по лестнице спуститься по каркасу. Почти всегда я пользовался именно этим маршрутом, уходя из дома тёти и возвращаясь в него. Шаткая металическая лестница была прикручена сбоку к стеку, но в отличие от каркаса, она стучала и тряслась, так что я не мог пользоваться ей, чтобы не дать себя обнаружить. Да, в стеках лучше избегать привлекать к себе внимание лишний раз. Там было полно опасных и отчаяных людей — они могли ограбить, изнасиловать тебя, а затем продать твои органы на чёрном рынке.

Спуск по сети металлических балок постоянно напоминал мне старые платформеры вроде "Donkey Kong" или "BurgerTime". Эта идея пришла мне в голову несколько лет назад — когда я написал свою первую игру для Atari 2600 (это посвящение в охотнинки — как для джедая создать свой первый световой меч). Это был абсолютный клон "Pitfall!", который я назвал "The Stacks" ("Стеки" — прим. перев.), где игроку приходилось пробираться сквозь вертикальный лабиринт трейлеров, собирая старые компьютеры, воруя бонусы — талоны на еду и прячась от наркоманов и педофилов, добираться до школы. Моя игра была гораздо интереснее жизни.

Продолжая свой спуск, я остановился напротив эйрстрима тремя трейлерами ниже нашего, где жила моя подруга — миссис Гилмор. Она была милой старушкой за семьдесят и вставала до смешного рано. Заглянув в окно, я застал её шаркающей по кухне

за приготовлением завтрака. Она заметила меня через несколько секунд, и взгляд её просветлел.

"Вэйд! — открыла она окно. — Доброе утро, дорогой мой мальчик".

"Доброе утро, Мисс Джи, — ответил я. — Надеюсь, не напугал?"

"Вовсе нет", — сказала она, сильнеее запахнув свою накидку: из окна свежо дуло. — На улице прохладно, почему бы тебе не зайти и не позавтракать? У меня есть немного соевого бекона. А этот яичный порошок не так уж и плох, если посолить..."

"Спасибо, но сегодня не могу, мисс Джи. Мне надо в школу"

"Хорошо, в другой раз, — она отправила мне воздушный поцелуй и начала закрывать окно. — Постарайся не свернуть шею, хорошо, человек-паук?"

"Конечно. Увидимся, мисс Джи". Я помахал старушке и продолжил спуск.

Мисс Гилмор была действительно милой старушкой. Она позволяла мне спать на её кушетке при необходимости, хотя это и было не так просто для меня из-за всех её кошек. Мисс Джи была сверхрелигиозной и в ОАЗИСе большую часть времени просиживала на собраниях одной из огромных онлайн мега-церквей, распевая гимны, слушая проповеди и совершая виртуальные паломничества в Святую Землю. Я как-то починил её сломаную онсоль ОАЗИСа, и в благодарность она отвечала на все мои бесконечные вопросы о её юности в восьмидесятых. Она знала крутейшие вещи о тех временах — мелочи, о которых не узнаешь из книг или фильмов. Она всегда молилась и за меня тоже, пытаясь спасти мою душу. Я не мог набраться храбрости и сказать, что считаю религию пустой тратой времени. Приятная фантазия, которая давала ей надежду и способность жить — как для меня Охота. Цитируя Альманах: "Не суди, да не послан будешь".

Достигнув нижнего уровня, я спрыгнул с балок и пролетел оставшиеся до земли несколько метров. Мои резиновые сапоги увязли в слякоти и замерзшей грязи. Внизу все ещё было темно, поэтому я достал фонарик и двинулся на восток, прокладывая свой путь сквозь мрачный лабиринт и делая всё возможное, чтобы остаться незамеченным, осторожно лавируя между корзинами, двигателями и прочим хламом в узких переулках между стеками. Я редко видел прохожих в это время. Пригородный автобус проходил всего несколько раз в день, поэтому счастливчики, имеющие работу, уже ждали его на остановке на шоссе. Большинство из них работало поденно на птицефабриках, окружающих город.

Пройдя примерно полтора километра, я достиг гигантской горы старых машин и грузовиков, нагроможденной вдоль восточной стороны стеков. Десятилетия назад, краны расчистили сколько было возможно стоянок брошенных автомобилей для постройки большего количества стеков, и сбросили в подобные кучи, по всему периметру поселения. Многие из них были размером с сами стеки.

Дойдя до края горы я быстро огляделся воруг — никто меня не преследовал. Тогда я свернул в сторону и протиснулся между остовами двух машин. Оттуда, пригибаясь и карабкаясь, я всё дальше и дальше углублялся в проходы среди шаткой горы покорёженого металла, пока не добрался до относительно свободной площадки за погребённым грузовым миивэном. На треть была видна его задняя часть. Остальное было скрыто под машинами, сложеными сверху. Два перевёрнутых пикапа лежали поперек крыши минивэна под разными углами, но большая часть их веса опиралась на машины с другой стороны, создавая нечто вроде безопасной арки, которая не давала все горе автомобилей обрушиться на вагон.

Я вытащил цепочку, которую носил на шее — на ней висел всего один ключ. По счастливой случайности ключ был в замке зажигания, когда я впервые нашёл это место. Многие машины были в рабочем состоянии, когда их забросили. Владельцы просто не могли позволить себе их заправлять, так что оставили как есть и ушли.

Убрав фонарик в карман, я открыл заднюю дверь минивэна. Она открывалась не более чем на пол метра, но мне как раз хватало, чтобы протиснуться внутрь. Я закрыл дверь за собой и запер её ключом. На задней двери не было окон и я остался в полной темноте на секунду, пока мои пальцы искали старый удлинитель, который я приклеил скотчем к потолку. Я включил его, и свет старой настольной лампы залил крошечное пространство.

Смятая зелёная крыша какого-то небольшого автомобиля прикрывала дыру на месте лобового стекла минивэна. Но лобовые повреждения затронули только кабину. Внутри всё осталось неповреждённым, только кто-то вынес кресла (видимо, забрал на мебель), образовав небольшую "комнату" примерно сто двадцать сантиметров шириной, столько же в высоту и почти три метра в длину.

Это и было моё убежище.

Нашёл я его года четыре назад, когда рыскал в поисках комплектующих. Впервые открыв дверь и уставившись в темноту внутри минивэна, я понял, что нашёл нечто бесценное —

уединение. Об этом месте никто больше не знал, здесь я мог забыть о ссорах и шлепках от моей тёти или очередного неудачника, с которым она встречалась. Я мог хранить здесь свои вещи и не бояться кражи. Но самое главное — отсюда я мог спокойно выходить в ОАЗИС.

Минивэн был моим островком утешения. Моей пещерой Бэтмена. Моей Крепостью Одиночества. Здесь я ходил в школу и делал домашние задания, читал книги и смотрел фильмы. Играл в видеоигры. Здесь я занимался поисками пасхалки Хэллидея.

Стены, пол и потолок я покрыл пенопластовыми упаковками от яиц и кусками ковра для звукоизоляции минивэна, насколько это было возможно. Несколько картонных коробок с разбитыми ноутбуками и комплектующими расположились в углу рядом со стойкой старых аккумуляторов и велотренажёром, приспособленым для их подзарядки. Стул с батистовой спинкой был единственным предметом мебели.

Скинув рюкзак и повесив пальто, я запрыгнул на тренажёр. Зарядка аккумуляторов была единственным упражнением, которое я выполнял каждый день. Я крутил педали пока индикатор не показывал полный заряд аккумуляторов; тогда я садился в кресло и включал маленький электрический нагреватель, лежащий рядом. Стягивал перчатки и протягивал руки к нитям накаливания, как только они становились оранжевыми. Долго нельзя было держать включённым нагреватель чтобы не сели аккумуляторы.

Я открыл защищенную от крыс металлическую коробочку, в которой хранил запас провианта и достал несколько бутылок воды и пакет порошкого молока. Я смешал их вместе и заправил щедрой порцией злаков Fruit Rocks. С жадностью проглотив еду, я достал старую пластиковую коробку для обедов с символикой Star Trek, которую хранил под разломанной приборной панелью. Внутри была учебная консоль ОАЗИСа, перчатки и очки виртуальной реальности. Эти предметы были самыми ценными вещами за всю мою жизнь. Слишком ценными, чтобы носить их с собой.

Я надел эластичные перчатки и согнул пальцы, чтобы убедиться, что все суставы закреплены. Затем я схватил консоль ОАЗИСа — тонкий черный прямоугольник, размером со школьный журнал. Внутри консоли была антенна для беспроводной связи с сетью, но внутри минивена связь была дерьмовой, ведь он был погребен под огромной насыпью плотного металла. Поэтому я собрал внешнюю антенну и установил её на капоте автомобиля в верхней части кучи металлолома. Кабель антены извивался через отверстие, которое я проделал в крыше

минивена. Присоединив антенну к порту в боковой панели консоли, я надел очки. Он плотно прилегал вокруг глаз, словно очки пловца, блокируя всё внешнее освещение. Наушники автоматически выдвинулись из височных долей очков и заняли свои места в ушных раковинах. Так же в очках была предусмотрена пара микрофонов для приёма всей моей речи.

Включив консоль и запустив процедуру аутентификации, я увидел вспышку красного света, означавшую сканирование моей сетчатки. Затем я прочистил горло и произнес секретную фразу, следя за произношением: "Вы завербованы Звездной Лигой,чтобы защитить границу против Зур и Армады Кодана".

Секретная фраза так же прошла проверку вместе с голосом и я вошел в систему. Посреди моего виртуального дисплея появился следующий текст:

Проверка личности завершена. Добро пожаловать в ОАЗИС, Parzival! Вход осуществлен: 07:53:21 OST-10.02.2045

Когда текст исчез, его заменило короткое сообщение всего из трех слов. Эта строка была закреплена на входе самим Джеймсом Хэллидеем, когда он впервые писал ОАЗИС, как дань уважения прямым предкам, монетным автоматам видеоигр из его молодости. Эти три слова всегда были последним, что игрок видел перед тем как покинуть реальный мир и погрузиться в виртуальный: "ПЕРВЫЙ ИГРОК, ПРИГОТОВЬТЕСЬ".

0002

Мой персонаж материализовался перед своим шкафчиком на втором этаже школы — на том же месте, где я его оставил перед выходом прошлой ночью.

Я оглядел корридор. Моё виртуальное окружение выглядело почти (но не совсем) реальным. ОАЗИС выглядел прекрасно в трёх измерениях. Если не фокусировать взгляд и не исследовать окружающий мир более досконально, очень просто забыть, что всё вокруг сгенерировано компьютером. И это ещё с моей дерьмовой учебной консолью ОАЗИСа. Говорят, если запустить симулятор на современных комплектах подключения, будет почти невозможно отличить ОАЗИС от реальности.

Я коснулся двери моего шкафчика и она открылась с лёгким металлическим щелчком. Интерьер был слегка украшен. Изображение позирующей принцессы Леи с бластером. Групповое фото членов Монти Пайтон в костюмах из их "Святого Грааля". Обложка Time Джеймса Хэллидея. Я протянул руку и постучал по стопке учебников на верхней полке шкафчика, и они исчезли, вновь появившись в инвентаре моего персонажа.

Помимо учебников, у моего персонажа был довольно скудный набор имущества: фонарик, железный меч, малый бронзовый щит и набор кожаных полосатых доспехов. Эти предметы не обладали магическими свойствами и были скудного качества, но это было лучшее, что я мог себе позволить. Вещи в ОАЗИСе имели ту же ценность (иногда даже больше), что и в реальном мире. И за них нельзя было заплатить талонами на еду. Валютой в ОАЗИСе были королевские монеты, и в эти тёмные времена они были самой стабильной валютой, ценящейся больше доллара, фунта, евро и йены.

В дверь моего шкафчика было вмонтировано небольшое зеркало, и я успел заметить отражение своего виртуального эго когда закрывал её. Я создавал своего персонажа, чтобы он более или менее был похож на меня. Его нос был чуть меньше моего. А ещё он был выше ростом. И более худым. И мускулистее. И у него не было подростковых прыщей. Но за исключением этих незначительных деталей, мы выглядели более-менее похожими. Школьный строго соблюдаемый дресс-код требует, чтобы все персонажи учеников были людьми и имели тот же пол и возраст, что и сам ученик. Никаких гигантских двуголовых демонических единорогов гермафродитов. По крайней мере, только не в школе.

Вы могли дать вашему персонажу в ОАЗИСе любое имя, которое нравится, если оно было уникальным. Имеется в виду,

что вы могли взять любое имя, не занятое кем-то ещё до вас. Имя персонажа так же становилось вашей электронной почтой и идентификатором в чате, поэтому все старались придумать что-то крутое и лёгкое для запоминания. Знаменитости часто платили огромные суммы денег за желаемое имя, которое было занято кибersквоттерами.

Когда я впервые создал аккаунт в ОАЗИСе, я назвал своего персонажа Wade_the_Great (Вэйд Великий — прим. перев.). После этого я менял его каждые пару месяцев на что-нибудь такое же нелепое. Но теперь мой персонаж носил одно и то же имя более пяти лет. В день начала Охоты, когда я решил стать охотником, я дал персонажу имя Parzival в честь рыцаря короля Артура, который нашел Святой Грааль. Более распространенные написания имени этого рыцаря — Perceval и Percival — были уже заняты другими пользователями. Но я все равно предпочел имя Parzival. По-моему, оно неплохо звучит.

Люди редко использовали реальные имена в онлайне. Анонимность была одной из важнейших возможностей ОАЗИСа. Внутри симулятора никто не знал кто ты на самом деле, пока ты этого не хотел. Большая часть популярности и культуры ОАЗИСа была основана на этом факте. В вашем аккаунте хранились реальное имя, отпечатки пальцев и паттерны сетчатки, но Gregarious Simulation Systems оставляли эту информацию зашифрованной и конфиденциальной. Даже работники самой GSS не могли увидеть эти данные. Право хранить конфиденциальную информацию GSS получила по решению верховного суда ещё когда Хэллидей работал в компании.

Когда я впервые записывался в публичную образовательную систему ОАЗИСа, потребовались моё настоящее имя и имя персонажа, почтовый адрес и номер социального страхования. Эта информация была сохранена в мой студенческий профиль, но доступ к ней имелся только у директора. Ни учителя, ни ученики не могли знать кто я на самом деле. А я не мог знать о них.

Студентам запрещалось использовать имена персонажей в школе. Это спасало учителей от произношения таких нелепых вещей как "Повнимательнее, Pimp_Grease (жирный сутенер — прим. перев.)!" или "BigWang69 (большой член — прим. перев.), не мог бы ты выразить своё мнение о прочитанном?". Вместо этого студенты должны были использовать своё имя вместе с порядковым номером, чтобы различать студентов с одним именем. Когда я записался, в моей школе было ещё два студента с именем Вэйд, поэтому мне был выдан студенческий идентификатор Wade3. Это имя висело над головой моего персонажа, когда я находился на территории школы.

Прозвенел школьный звонок и в углу моего дисплея замигало предупреждение, информирующее о том, что до первого урока осталось 40 минут. Я начал продвигаться своим персонажем вниз по холлу, используя последовательности сложных движений руками, контроллирующих его движения и действия. Так же я мог использовать голосовые команды, если руки были заняты.

Я шагал в направлении класса мировой истории, улыбаясь и приветствуя встречающихся знакомых. Я буду скучать по этому месту, когда закончу учёбу через несколько месяцев. У меня не было денег для поступления в колледж даже в ОАЗИСе, а до стипендии было далеко с моей успеваемостью. Единственное, что оставалось — стать профессиональным охотником после выпуска. У меня не было выбора. Победа в конкурсе была единственным путём покинуть стеки. Конечно, можно подписать пятилетний контракт с какой-нибудь корпорацией, но по мне это как валяться голышом в битом стекле.

Пока я двигался вниз по коридору, перед личными шкафчиками из другие студенты, их призрачные очертания быстро обретали форму. Голоса общающихся подростков начали отдаваться эхом вдоль всего коридора. Вскоре до меня донеслись оскорбления, брошенные в мою сторону.

"Эй, эй! Не Вэйд Три ли это!" — донесся до меня окрик. Я развернулся и увидел персонажа по имени Todd13, неприятного парня, учащегося со мной в классе Алгебра 2. Он стоял вместе с несколькими дружками. "Отпадный наряд, модник, — сказал он. — Где ты откопал такие крутые шмотки?".

На моём персонаже была чёрная майка и голубые джинсы: один из бесплатных скинов, которые можно было выбрать при создании аккаунта. Как и его друзья-кроманьонцы, Todd13 носил дорогой авторский скин, приобретенный, вероятно в торговом центре другой планеты.

"Твоя мамаша купила, — ответил я, не сбавляя шаг. — Скажи ей спасибо, когда в следующий раз заскочишь домой, чтобы попить её молока и спросить разрешения поиграть". Ребячество, знаю. Но виртуальная или нет, это была старшая школа: чем дебильнее шутка, тем она более эффективна.

Моя реплика вызвала смех нескольких его друзей и других студентов, стоящих рядом. Todd13 нахмурился, а его лицо стало по-настоящему красным. Это означало, что он не потрудился выключить режим реального времени в своём аккантуе, с помощью которого на персонаже отражались все ваши эмоции и мимика. Он уже собрался было ответить, но я заблокировал сообщения от него первым и не услышал ответ. Улыбнувшись, я продолжил свой путь.

Возможность заглушать сверстников была моей любимой фичей в школе, и я пользовался ею каждый день. Самое классное, что они видели, что заглушены, но не могли даже послать меня. Драк на территории школы никогд не было. Система просто не позволялала этого. Вся планета Людус была свободной от PvP зоной. Это означало, что бои между игроками были запрещены. В этой школе единственным настоящим оружием были слова, так что я поднаторел в его использовании.

***

В настоящую школу я ходил до шестого класса и это был не самый приятный опыт. Я был ранимым, застенчивым и неуклюжим парнем с низкой самооценкой и отсутствием социальной адаптации — побочный эффект от просиживания большей части времени в детстве за ОАЗИСом. В онлайне у меня не было проблем с общением и дружбой. Но реальный мир, общение с другими людьми, — особенно со сверстниками, — истощали меня. Я никогда не знал как поступить или что сказать и когда набирался смелости, мне всегда казалось, что скажу что-нибудь не то.

Частью проблемы являлась моя внешность. Сколько себя помню, у меня всегда был избыточный вес. Моя нищенская диета из субсидируемой государством еды, перенасыщенной сахаром и крахмалом, только способствовала этому. Так же я был привязан к ОАЗИСу, поэтому единственные упражнения, которые я выполнял — это побег от хулиганов до и после школы. Что ещё хуже, мой ограниченный гардероб полностью состоял из некачественной одежды из благотворительных магазинов и корзин для пожертвований. Эдакий социальный эквивалент мишени на моём лбу.

Даже не смотря на это, я старался изо всех сил. Год за годом мои глаза сканировали столовую как Т-1000 в поисках компании, которая бы приняла меня. Но даже другие изгои не хотели иметь со мной дела. Я был чудаком даже для чудаков. Девчонки? О девчонках даже не шла речь. Они были для меня словно экзотические чужеродные виды жизни, одновременно привлекательные и пугающие. Каждый раз рядом с ними меня бросало в холодный пот, а способность членораздельно изъясняться пропадала.

Школа для меня была примером теории Дарвина. Ежедневные потоки насмешек, оскорблений и изоляция. К шестому классу я начал сомневаться, что буду в состоянии оставаться в здравом уме до конца школы ещё долгих шесть лет.

Но в один прекрасный директор объявил, что любой студент со средним проходным баллом может подать заявление о

переводе в новую систему государственных школ ОАЗИСа. Реальной системы обучения, управляемой правительством, стало недостаточно. И теперь условия во многих школах стали настолько ужасными, что любой дурак был воодушевлён идеей оставаться дома и посещать школу в онлайне. Я чуть не сломал шею, несясь по школе, чтобы подать заявление. Его приняли и я был переведен в Публичную Школу ОАЗИСа №1873 со следующего семестра.

До моего перевода, я не покидал Инсипио — планету в центре Первого Сектора, где появлялись все только что созданные персонаж. Делать на Инсипио было нечего кроме общения с другими нубами или закупаться в одном из гигантских виртуальных супермаркетов, покрывающих всю планету. Если вы хотели попасть в место поинтереснее, для этого надо было заплатить за телепортацию, что стоило денег, которых у меня не было. Так мой персонаж скитался по Инсипио. Пока из новой школы не прислали телепортационный ваучер, покрывающей моё путешествие на Людус — планету, где находились все школы ОАЗИСа.

По всей поверхности планеты были равномерно распределены сотни школьных кампусов. Они были идентичны, потому что одинаковый код копировался и вставлялся в любое место, где была нужна школа. Поскольку здания были всего лишь кусками програмы, их дизайн не ограничивался бюджетом или даже законами физики. Поэтому все школы были грандиозными величественными дворцами знаний с полированными мраморными коридорами, похожими на соборы класами, безгравитационными спортивными залами и виртуальными библиотеками, содержащими все на свете (одобренные школьным советом) книги.

В первый день в ПШО №1873, я подумал, что умер и попал в рай. Теперь, вместо того чтобы бегать от хулиганов и наркоманов на пути к школе каждый день, я шел прямо в своё убежище и оставался там весь день. Самое прекрасное в ОАЗИСе было то, что никто не мог назвать меня толстяком, указать на мои прыщи или на то что я ношу одну и ту же потрёпанную одежду каждый день. Хулиганы не могли бросаться мусором, издеваться или колотить меня велосипедной рамой после школы. Никто не мог и пальцем тронуть меня. Здесь я был в безопасности.

***

Когда я добрался до класса мировой истории, несколько студентов уже были за своими партами. Их персонажи бездвижно сидели, закрыв глаза. Это означало, что они "отошли": разговаривали по телефону, лазили в интернете или общались в

чатрумах. В ОАЗИСе считалось дурным тоном пытаться говорить с недоступным персонажем. Обычно они просто игнорировали тебя, и в ответ ты получал лишь автоматическое сообщение с просьбой отвалить.

Я сел за свою парту и нажал на иконку "Отошел" в углу дисплея. Глаза моего персонажа закрылись, но я по-прежнему мог видеть происходящее вокруг. После нажатия другой иконки открылось большое двумерное окно браузера, закреплённое в пространстве непосредственно передо мной. Подобные окна были видны только моему персонажу, так что никто не мог подглядеть из-за плеча (пока я не выбрал опцию, позволяющую делать это).

В качестве моей домашней страницы был Инкубатор, один из самых популярных форумов охотников. Интерфейс Инкубатора выглядел и работал как коммутируемая доска объявлений доинтернетовой эпохи, вплоть до визга трёхсотбодового модема во время входа. Очень круто. Я потратил несколько минут, просматривая последние сообщения с новостями и слухами от других охотников. Писал на доске я редко, хоть и заходил туда каждый день. Этим утром там не было ничего интересного. Обычные перебранки охотничьих кланов. Постоянные рассуждения о "правильной" интерпретации некоторых загадочных пассажей в Альманахе Anorak'a. Высокоуровневые персонажи хвастались новыми найденными магическими предметами или артефактами. Это дерьмо длится уже годами. Из-за отсутствия какого-либо прогресса субкультура охотников погрязла в хвастовстве, ерунде и бессмысленных стычках. Это было по-настоящему печально.

Моими любимыми темами были те, что посвящены трёпу о Шестёрках. "Шестёрками" уничижительно называли сотрудников Innovative Online Industries. IOI (произносится как "ай-оу-ай") был глобальным конгламератом связи и крупнейшим интернет-провайдером в мире. Большая доля бизнеса IOI была вокруг доступа к ОАЗИСу и продаже товаров и услуг в нём. По этой причине IOI несколько раз предпринимал агрессивные попытки поглотить Gregarious Simulation Systems, но все они провалились. Теперь они старались захватить GSS, используя лазейку в последнем желании Хэллидея.

IOI создали новый департамент внутри компании и назвали его "Оологическое Подразделение" (изначально "оология" подразумевала изучение птичьих яиц, но в последние годы она приобрела другое значение: "наука" о поиске пасхалки Хэллидея). Перед Оологическим Подразделением стояла всего одна задача: выиграть конкурс Хэллидея и захватить контроль над его состоянием, компанией и самим ОАЗИСом.

Как и большинство охотников, меня ужасала сама мысль о том, что IOI получит контроль над ОАЗИСом. PR-машина компании представила их намерения предельно ясно. IOI верили, что Хэллидей не монетизировал своё детище должным образом, и хотели наверстать упущенное. Начали бы они с ежемесячной абонентской платы за доступ к системе. Они бы развесили рекламу на любой видимой поверхности. В тот момент, когда IOI получила бы ОАЗИС, он бы перестал быть виртуальной утопией с исходным кодом, в которой вырос я. Он стал бы корпоративной дистопией, парк развлечения с завышеными ценами для богатой элиты.

От своих охотников за пасхалкой IOI требовала использовать внутренние номера вместо имён персонажей для распознавания "оологов". Такие номера всегда были шестизначными и начинались с цифры 6, поэтому все стали называть их Шестёрками. Тогда большинство охотников обращались к ним "С0стёрки" (потому что они — сосали).

Чтобы стать Шестёркой, вы должны были подписать контракт, предусматривающий передачу награды работодателю, если вы найдёте пасхалку Хэллидея. Взамен IOI давала вам зарплату два раза в месяц, еду, жильё, медицинское пособие и пенсионные накопления. Так же компания предоставляла вашему персонажу самые крутые броню, средства передвижения и оружие. Плюс покрывала все расходы на телепортацию. Вступить в Шестёрки — это как пойти в армию.

Обнаружить Шестёрок было не сложно, так как все они были одинаковыми. Их персонажи были обязаны иметь однотипную внешность неуклюжего мужчины (вне зависимости от пола оператора) с короткими чёрными волосами и лицом, стоящим в системе по умолчанию. И все они носили одну и ту же тёмно-синюю военную форму. Единственной возможностью отличить этих корпоративных дронов — шестизначный номер сотрудника на правой груди, как раз под логотипом IOI.

Как и большинство охотников, я ненавидел Шестёрок и само их существование было мне противно. Наняв целуюармию охотников за пасхалкой, IOI извратила сам дух соревнования. Разумеется, можно возразить, что все охотники, состоявшие в кланах делали то же самое. Более сотни кланов объединяли охотников, в некоторых состояло несколько тысяч членов, и все работали вместе в поисках пасхалки. Члены каждого клана были связаны жёстким договором — если один из членов клана выграет состязание, награду он разделит со своими соклановцами. Одиночек вроде меня кланы мало заботили, но мы всё же уважали их как охотников — в отличие от Шестёрок, чьей

целью было захватить ОАЗИС и передать его злобной мультинациональной корпорации и разрушить его.

Моё поколение не знало мира без ОАЗИСа. Для нас он был не прото игрой или развлекательной платформой. Он был неотъемлимой частью нашей жизни сколько мы себя помнили. Мы родились в уродливом мире, и ОАЗИС был нашим единственным уголком счастья. Мысль о том, что этот симулятор будет приватизирован и урезан корпорацией IOI, приводила нас в ужас, который не понять рождённым до ОАЗИСа. Это словно кто-то угрожает взорвать солнце или брать плату за взгляд в небо.

Шестёрки стали для охотников общим врагом, а их разнос стал наиболее популярным способом скоротать время в наших форумах и чатрумах. Многие высокоуровневые охотники придерживались правила убивать(или стараться убивать) всех Шестёрок, которые встретятся на пути. Несколько сайтов занимались отслеживанием действий Шестёрок, а некоторые охотники больше времени проводили в охоте на Шестёрок, чем в поиске пасхалки. Между крупными кланами даже проводилось ежегодное соревнование "Всосите, состёрки", в котором награда присуждалась клану, члены которого убьют больше шестёрок.

После хождений по нескольким другим форумам охотников, я нажал в закладках иконку одного из моих любимых сайтов — "Записки Арти" — блог девушки-охотницы с ником Art3mis (произносится "Артемис"). Я нашёл его около трёх лет назад и с тех пор был постоянным читателем. Она написала те потрясающие хаотичные эссе о её поисках пасхалки Хэлидея под названием "Сумасшедшая охота за макгаффином". Она писала в милом, умном стиле, а её записи были полны самокритичного юмора остроумных, сардонических отступлений. В дополнение к её (зачастую истеричным) интерпретациям пассажей из Альманаха, она так же прикрепляла ссылки на книги, фильмы, телевизионные шоу и музыку, которые изучала в настоящее время в рамках исследования Хэллидея. Я догадывался, что все эти записи были полны ошибок и заблуждений, но они не переставали быть интересными.

Разумеется, я запал на Art3mis.

Иногда она публиковала изображения своего персонажа с волосами цвета воронова крыла, а я время от времени (всегда) сохранял их у себя на жёстком диске. У её персонажа было хорошенькое личико, но эта красота не выглядела неестественно. В ОАЗИСе вы привыкали видеть у всех невообразимо красивые лица. Но черты лица Art3mis не выглядели так, будто они выбраны из шаблонов, предлагаемых при создании персонажа. Её черты имели отличительные особенности, словно у настоящего

человека, как если бы она отсканировала своё лицо и наделила ею своего персонажа. Большие карие глаза, круглые скулы, заострённый подбородок и вечная ухмылка. Мне она очень нравилась.

Тело Art3mis тоже выглядело необычно. Обычно в ОАЗИСе вы могли наблюдать один из двух видов женских персонажей: нелепо худощавых и до сих пор дико популярных супермоделей или порнозвёзд с тонкой талией и огромной грудью (которые в ОАЗИСе выглядели даже менее натурально, чем в реальном мире). Но Art3mis была низкой и пышной как женщины Рубенса. Со всеми округлостями.

Я понимал, что симпатия к Art3mis была глупой и необдуманной. Что я мог знать о ней? Конечно, она никогда не раскрывала свою настоящую личность. Даже свой возраст и местонахождение в реальной жизни. Не было и слова упоминания о её настоящей внешности. Ей могло быть пятнадцать или пятьдесят лет. Многие охотники даже задавались вопросом, действительно ли она женщина, но я не был одним из них. Возможно, из-за того что я не мог вынести мысль, что девушка, которой я был практически сражён, на самом деле окажется дядькой среднего возраста по имени Чак с зачёсанными назад волосами и проплешиной на макушке.

Через пару лет после того как я начал читать "Записки Арти", этот блог стал одним из популярнейших в интернете, на сегодняшний день фиксируя несколько миллионов посетителей в день. Art3mis стала чем-то вроде знаменитости. Как минимум в кругу охотников. Но слава не вскружила ей голову. Её записи оставались такими же забавными и самоироничными как и раньше. Самая новая запись называлась "Блюз Джона Хьюза". Это был подробный трактат о шести её любимых подростковых фильмах Джона Хьюза, которые она поделила на две трилогии: "Тупые фантазии девочек" ("Шестнадцать свечей", "Милашка в розовом" и "Чудеса своего рода") и "Тупые фантазии мальчиков" ("Клуб "Завтрак", "Ох уж эта наука" и "Выходной день Ферриса Бьюлера").

Как только я дочитал статью, на моём экране появилось окно мгновенных сообщений. Это был мой лучший друг, Aech (ладно-ладно, это был мой единственный друг, не считая миссис Гилмор). Aech: Доброе утро, амиго Parzival: Привет, компадре. Aech: Что делаешь? Parzival: Да так, лажу по интернету. Aech: Дуй в Подвал, дурак, зависнем там перед школой. Parzival: Отлично! Буду там через пару секунд.

Я закрыл окно сообщений и проверил время. До начачала занятий оставалось около получаса. Я улыбнулся и нажал на

маленькую иконку двери в углу экрана, затем выбрал чатрум Aech'a из списка избранных.

0003

Система проверила мои права доступа и позволила войти. Видимая часть класса сжалась до размеров маленького окошка в правом нижнем углу экрана, оставив мне возможность наблюдать за тем, что происходит перед лицом моего персонажа. Оставшееся пространство заполнилось интерьером чатрума Aech'a. Мой персонаж появился за дверью "вход", которая находилась в верхней части покрытой ковром лестницы. Эта дверь никуда не вела. Она даже не открывалась. Потому что Подвал и его содержимое не были частью ОАЗИСа. Чатрумы были самостоятельными симуляторами — временными виртуальными пространствами, куда персонажи могли попасть из любой точки ОАЗИСа. На самом деле мой персонаж не был "внутри" комнаты, это была лишь имитация. Wade3, он же Parzival, по-прежнему находился с закрытыми глазами в классе мировой истории. Войти в чатрум — это всё равно что быть в двух местах сразу.

Aech назвал свою чатрум Подвал. Он спрограммировал её похожей на загородную игровую комнату конца восьмидесятых. Плакаты со старыми фильмами и комиксами покрывали деревянные стены. Старинный телевизор RCA стоял посреди комнаты, подключенный к проигрывателю лазерных дисков Beatamax VCR и нескольким винтажным игровым консолям. Вдоль дальней стены выстроились книжные полки с дополнениями к ролевым настольным играм и старыми выпусками журнала "Dragon".

Содержание такого большого чатрума было недешёвым удовольствием, но Aech мог себе это позволить. Он достаточно зарабатывал на транслируемых по телевидению PvP соревнованиях после школы и по выходным. Aech был одним из самых умелых бойцов ОАЗИСа в DM и CTF лигах. Он был даже популярнее, чем Art3mis.

За последние несколько лет Подвал стал закрытой обителью элитных охотников. Aech предоставил доступ лишь тем, кого считал достойными, поэтому приглашение зависнуть в Подвале было большой честью. Особенно для никому неизвестного персонажа третьего уровня как я.

Спустившись, я увидел несколько десятков разительно отличающихся охотников. Здесь были люди, киборги, демоны, тёмные эльфы, Вулканцы и вампиры. Большинство из них собрались вокруг расставленных вдоль стены старых аркадных автоматов. Несколько охотников стояли около древней стереосистемы (из которой раздавалась взрывная "The Wild Boys"

группы "Duran Duran") и лазили по огромным стеллажам Aech'a с коллекцией старинных касет.

Сам Aech растянулся на одном из трёх диванов, составленных в форме буквы "U" перед телевизором. Персонаж Aech был высоким, плечистым европеоидным мужчиной с тёмными волосами и карими глазами. Однажды я спросил у него, похож ли он в реальной жизни на своего персонажа, на что он шутливо ответил: "Да. Но в жизни я даже красивее".

Когда я подошёл, он оторвал глаза от игры Intellivision, к которой было приковано его внимание. Его особенная Чеширская улыбка простиралась от уха до уха. "Z! — воскликнул он. — Как дела, амиго?". Он протянул правую руку и дал мне пять, когда я упал на диван напротив него. Aech называл меня "Z" с тех пор как мы встретились. Он любил давать людям однобуквенные имена. Даже имя его персонажа Aech произносилось как английская буква "H" (Эйч - прим. перев.).

"Как твои дела, Хумпердинк?" — парировал я. Это была наша игра. Я всегда называл его случайными именами, начинающиеся с буквы "H" в английской транскрипции. Например, Гарри, Хуберт, Генри или Хоган. Я пытался угадать его настоящее имя, которое, как он однажды признался, начиналось именно с этой буквы.

Я знал Aech'a чуть больше трёх лет. Он тоже учился на Людусе, в выпускном классе ПШО #1172, которая находилась на противоположной стороне планеты от моей школы. Мы встретились в одном из публичных чатрумов охотников и сразу подружились так как разделяли множество интересов. Точнее, один интерес: всепоглощающее, навязчивое увлечение Хэллидеем и его пасхалкой. Всего через пару минут нашего первого диалога стало ясно, что Aech — отличный чувак, элитный охотник с крутым ментальным кунг фу. Он отлично разбирался в разных мелочах восьмидесятых, в том числе и в малоизвестных. Его можно было назвать настоящим последователем Хэллидея. И он явно отвечал взаимностью, потому что дал мне свои контакты и разрешил болтаться в Подвале когда захочу. С тех пор он стал мне самым близким другом.

За эти годы, между нами сложились отношения дружеского соперничества. Мы много фантазировали о том как один из нас займёт первую строчку в Табло. А ещё постоянно проверяли друг друга на знание разных охотничьих хитростей. Иногда мы даже вместе проводили исследования. Обычно они заключались в просмотре дряных фильмов и телепередач восьмидесятых прямо в этой комнате. Конечно, мы много играли в видеоигры. Aech и я потратили бесчисленное количество часов за классическими

играми для двоих как например Contra, Golden Axe, Heavy Barrel, Smash TV, и Ikari Warriors. За исключением вашего покорного слуги Aech был самым крутым геймером, которого я когда-либо встречал. В большинстве игр наши силы были неравными, но он мог отомстить мне в определённых тайтлах, особенно в каких-нибудь шутерах от первого лица. В конце концов, на них он специализировался.

Хоть я и не знал ничего о настоящей жизни Aech'а, меня не покидало ощущение, что она была не так уж хороша. Как и я, он проводил каждую свободную минуту в ОАЗИСе. И даже несмотря на то что мы не встречались лично, он не раз говорил, что я его лучший друг. Поэтому у меня сложилось впечатление, что он был так же закрыт и одинок, как и я.

"Чем занялся вчера, когда свалил?" — спросил он, кидая мне второй контроллер для Intellivision. Прошлым вечером мы здесь, в его чатруме, несколько часов к ряду смотрели старые японские фильмы про монстров.

"Ничего особенного, — ответил я, — пошел домой и подчистил парочку классических аркадных автоматов".

"Чего и следовало ожидать".

"Ага, но я был в настроении". Я не стал спрашивать о его времяпрепровождении, а он сам не рвался рассказывать. Скорее всего он был на Гайгэксе, чтобы пробежаться по нескольким заданиям и заработать очки опыта, но не хотел распространяться об этом. У него была возможность потратить изрядное количество времени вне реального мира, следуя за лидерами в поисках Медного Ключа. Но он никогда не ставил себя выше меня и не высмеивал меня по поводу отсутствия средств на телепортации. И не разу не оскорбил меня предложением одолжить несколько монет. Это было негласным правилом охотников: если ты одиночка, ты не должен просить помощи у кого бы то ни было. Охотники, нуждающиеся в помощи, присоединялись к кланам, а мы с Aech'ем были убеждены, что кланы для сосунков и позеров. Мы оба поклялись оставаться одиночками. Мы продолжали периодически обсуждать пасхалку, но только по защищенному каналу и без упоминания конкретики.

После моей третьей победы над Aech'ем в Tron: Deadly Discs, он с отвращением бросил свой контроллер и схватил с пола журнал. Это было старое издание "Starlog". На обложке в рекламе фильма Леди-ястреб я узнал Рутгера Хауэра.

"Starlog, значит?" — я одобрительно кивнул.

"Ага. Скачал все выпуски из архива Инкубатора. Продолжаю с ними работать. Я тут как раз читал прекрасную аннотацию на "Эвоки: Битва за Эндор"

"Сделано для телевидения. Выпущено в 1985 году, — прочитал я. Тематика "Звёздных войн" была одной из моих специальностей. — Самый натуральный мусор. Самая слабая часть в истории Войн".

"Поверь, умник, в нём есть классные моменты".

"Неа, — ответил я, качая головой. — Нет их там. Он хуже даже чем первый фильм про Эвоков, Караван отваги. Лучше бы его назвали караваном отсоса".

Aech закатил глаза, а затем продолжил читать. На мои подначивания он не повёлся. Я разглядывал обложку журнала. "Можно я гляну поближе, когда ты закончишь?".

Он усмехнулся: "Зачем? Чтобы ты прочитал статью о Леди-ястребе?

"Возможно".

"Дружище, да ты просто влюбился в этот кусок говна, не так ли?".

"Отсоси, Aech."

"Сколько раз ты смотрел эту чушь? Меня ты усаживал перед теликом как минимум дважды". Настала его очередь подначивать меня. Он знал, что Леди-ястреб был одним из тех источников удовольствия для меня, которые обычно скрываешь, и смотрел я его больше двух десятков раз.

"Да я тебе одолжение сделал, заставив посмотреть его, нуб, — сказал я. Засунув новый картридж в консоль Intellivision, я начал новую одиночную игру в Astrosmash. — Однажды ты скажешь мне за это спасибо. Вот увидишь. Леди-ястреб канонична".

"Каноничными" мы называли любые фильмы, книги, игры, песни и телевизионные передачи, от которых фанател Хэллидей.

"Шутишь что ли?", — спросил Aech

"Нет, не шучу. И не называй меня Штолем". (герои цитируют фильм "Аэроплан", вышедший в 1980 году прим. перев.)

Он опустил журнал и наклонился вперёд: "Хэллидей не мог быть фанатом Леди-ястреба. Я гарантирую это".

"Где доказательства, задница?", — спросил я.

"У этого чувака был вкус. Вот и все необходимые доказательства".

"Тогда объясни, пожалуйста, зачем ему Леди-ястреб и на VHS кассете и на диске?". Список всех фильмов из коллекции Хэллидея на момент его смерти был добавлен в дополнения к Альманаху Anorak'a. Мы оба выучили этот список наизусть.

"Парень был миллиардером! У него были миллионы фильмов, большинство которых он даже не видел! У него на DVD были и "Утка-Говард" с "Круллом". Это же не значит, что они ему нравились, тупица. И безусловно, это ни черта не делает их

каноничными".

"Тут нечего обсуждать, Гомер, — сказал я. — Леди-ястреб — классика восьмидесятых".

"Это самая настоящая сраная хрень! Мечи выглядят так, будто сделаны из фольги. Но самое хреновое это музыка. Сплошные синтезаторы и говно. От сраного Алана Парсонса! Говн-О-Рама! За гранью говна. Горец 2: говно."

"Эй, — я демонстративно бросил в него контроллер от приставки. — Теперь ты оскорбляешь фильм на ровном месте! Да одни актёры "Леди-ястреба" делают его каноничным! Рой Батти (персонаж Рутгера Хауэра в фильме "Бегущий по лезвию" - прим. перев)! Феррис Бьюлер! А ещё чувак, который играл профессора Фолкена в Военных Играх". Я порылся в памяти, подыскивая имя этого актёра: "Джон Вуд! Вместе с Мэтью Бродериком!".

"Самый отстойный момент в карьере обоих", — засмеялся Aech. Он любил спорить о старых фильмах даже больше меня. Остальные охотники в комнате начали образовывать небольшую толпу вокруг нас, чтобы послушать. Большей частью аргументов мы бросались для развлечения публики.

"Да тебя надо забросать камнями, — крикнул я. — "Режиссёром Леди-ястреба был Ричард, мать его, Доннер! Балбесы? Супермен? Ты про этого человека говоришь, что он сосёт?".

"Да хоть Спилберг. Фильм остаётся девчачьими соплями, замаскированными под героическую картину с мечами и магией. Наверное, только один фильм ещё более девчачий... долбанная "Легенда". От "Леди-ястреба" прутся только маленькие фанатки USDA!".

Толпа грохнула смехом. Тут меня уели. Я был большим фанатом и "Легенды" в том числе; Aech знал это.

"Ох, значит, я девчонка? Это мне говорит тот, кто прётся от Эвоков!". Я вырвал журнал из его рук и бросил в постер "Мести Джедаев" на стене. "Полагаю, ты надеешься, что обширные знания в области культуры Эвоков поможет тебе найти пасхалку?".

"Не начинай снова про эндорианцев, чувак, — сказал он, подняв указательный палец. — Предупреждаю, я забаню твою задницу. Клянусь". Я знал, что это пустые угрозы, поэтому был готов давить на Эвоков дальше. Может, я бы даже попытался оспорить их звание эндорианцев. Как вдруг на лестнице появился новый гость. Настоящий ламер с ником I-r0k. Я застонал. I-r0k и Aech посещали одну школу и пересекались на некоторых занятиях, но я до сих пор не мог понять почему Aech дал ему доступ к Подвалу. I-r0k мнил себя элитным охотником, но на деле был лишь неприятным позером. Конечно, он много

телепортировался по ОАЗИСу, выполня квесты и прокачивая персонажа, но на самом деле он ничего не знал. Ещё он не упускал моента поразмахивать огромным плазменным ружьём размером со снегоход. Даже в чатрумах, где это было абсолютно бессмысленно. У парня напрочь отсутствовало чувство приличия.

"Что, петухи, опять спорите о Звёздных Войнах?" — спросил он, спускаясь по ступеням и подходя к толпе около нас. — Это дерьмо уже неактуально, йо".

Я повернулся к Aech. "Если ты хочешь кого-нибудь забанить, почему бы не начать с этого клоуна?" — я перезагрузил Intellivision и начал новую игру.

"Закрой пасть, Пенисвилль! — ответил I-r0k, используя своё любимое коверкание моего ника. — Он не банит меня потому что знает, что я элита. Верно, Aech?".

"Нет, — Aech снова закатил глаза. — Не верно. Ты такая же элита, как моя прабабушка. А ведь она умерла".

"Пошел ты, Aech! И твоя мёртвая бабушка!".

"О, да, I-r0k, — побормотал я. — Умеешь ты поднять культурный уровень разговора. Вся комната прямо озаряется светом, когда ты появляешься".

"Прости, что огорчил тебя, Капитан Нищеброд, — сказал I-r0k. — Кстати, а ты не должен сейчас попрошайничать на Инсипио?". Он потянулся за вторым контроллером приставки, но я схватил и бросил его Aech'у.

"Придурок", — сердито посмотрел на меня I-r0k.

"Позер".

"Позер? Пенисвилль называет меня позером? — он повернулся лицом к толпе. — Этот болван напросился, чтобы я подбросил его на Грейнхок, и то, только ради фарма кобольтов за гроши! И он меня зовёт позером!".

Это вызвало несколько смешков в толпе, и я почувствовал как под очками краснеет моё лицо. Около года назад я допустил ошибку, присоединившись в путешествии по миру к I-r0k в попытках заработать немного очков опыта. Выкинув меня в низкоуровневой квестовой зоне на Грейхоке, придурок начал ходить за мной. Я потратил несколько часов, убивая небольшие кучки кобольдов, дожидаясь пока они появятся, а затем снова убивая их. И так по кругу. Мой персонаж был тогда ещё первого уровня, поэтому этот способ прокачки уровня был единственным безопасным из всех. I-r0k сделал тогда несколько скриншотов моего персонажа, назвал их "Пенисвилль — могучий убийца кобольдов" и вывесил на Инкубаторе. Он до сих пор вспоминал тот случай при любом удобном случае. Никогда мне этого не забудет.

"Всё верно, я назвал тебя позером, позер, — я встал и посмотрел ему прямо в лицо. — Ты невоспитанный и тупой твинк. Твой четырнадцатый уровень не делает тебя охотником. Для этого тебе действительно обладать кое-какими знаниями".

"Неплохо сказано", — сказал Aech, кивая в знак одобрения. Мы стукнулись кулаками. Больше смеха в толпе, на этот раз в сторону I-r0k.

I-r0k испепеляюще посмотрел на нас. "Ладно. Давайте посмотрим кто из нас настоящий позер, — сказал он. — Зацените это, девочки". Ухмыляясь, он достал какой-то предмет из инвентаря. Это была нераспакованная старая игра для Atari 2600. Он специально прикрыл название рукой, но я всё равно узнал обложку. На ней были изображены молодые мужчина и женщина в древнегреческих облачениях, размахивающие мечами. За ними находился минотавр и парень с повязкой на глазу. "Знаешь, что это, выскочка? — с вызовом спросил I-r0k. — Я даже подскажу тебе... Это игра для Atari, выпущенная в рамках одного конкурса. Она содержит несколько загадок; если их решить, можно получить приз. Ничего не напоминает?".

I-r0k постоянно пытался впечатлить нас подсказкой или знаниями о Хэллидее, которые, как он по глупости считал, он обнаружил первым. Охотники обожали состязаться, пытаясь доказать остальным, что знают больше них. Но I-r0k полностью сливал в этом.

"Шутишь что ли? — спросил я. — Ты только сейчас открыл для себя серию Swordquest?".

I-r0k стушевался.

"У тебя в руках Swordquest: Earthworld, — продолжил я. — Первая игра в серии Swordquest. Вышла в 1982 году". Я широко улыбался. "Можешь назвать следующие три игры в серии?".

Его глаза сузились. Конечно, он был в тупике. Как я и сказал, он был настоящим позером.

"Кто-нибудь знает?" — я обратился с тем же вопросом к залу. Охотники стали переглядываться, но никто не ответил.

"Fireworld, Waterworld, и Airworld", — ответил Aech.

"Бинго! — сказал я, и мы снова стукнулись кулаками. — Надо отметить, что Airworld так и не вышел, так как для Atari наступили тяжёлые времена и они закрыли конкурс до его окончания".

I-r0k по-тихому убрал игру обратно в инвентарь.

"Тебе бы к Состёркам присоединиться, I-r0k, — засмеялся Aech. — Им просто необходим кто-нибудь с таким огромным багажом знаний".

I-r0k показал нам средний палец. "Если вы, два педика, давно

знали о конкурсе Swordquest, почему я ни разу от вас о нём не слышал?".

"Да ладно тебе, I-r0k, — покачал головой Aech. — "Swordquest: Earthworld являлся неофициальным продолжением Adventure от Atari. Любой настоящий охотник знает об этом конкурсе. Что может быть очевиднее?".

I-r0k предпринял попытку сохранить своё лицо. "Хорошо, раз вы оба такие эксперты, то кто создал все игры серии Swordquest?"

"Ден Хитченс и Тод Фрай, — продекламировал я. — Спроси что-нибудь посложнее".

"У меня есть вопрос, — вставил своё слово Aech. — Какие призы вручала Atari победителю каждого из конкурсов?".

"А, хороший вопрос. Дай-ка подумать... Призом за Earthworld был Талисман Предпоследней Истины. Он был сделан из золота и инкрустирован бриллиантами. Парень, выигравший его, как я слышал, переплавил свой приз и оплатил колледж."

"Да, да, — подначивал Aech. — Не пытайся увильнуть. Как насчёт других двух?".

"И не думал увиливать. Призом за Fireworld была Чаша Света, а за Waterworld — Корона Жизни, но её так и не вручили в связи с отменой конкурса. Это касается и приза за Airworld, которым должен был стать Философский Камень".

Aech ухмыльнулся и дал мне пять обеими руками, а затем добавил: "И если бы конкурс не отменили, все четыре призёра могли бы посоревноваться за главный приз, Меч Высшего Волшебства".

Я кивнул. "Все эти призы упоминались в комиксах Swordquest, которые появились вместе с игрой. Кстати, эти комиксы можно было увидеть внутри сокровищницы, в последней сцене "Приглашения Anorak'a".

Толпа разразилась апплодисментами. I-r0k посыпал голову пеплом.

С самого начала для меня было очевидным, что Хэллидей черпал вдохновение для приглашения к своему конкурсу из серии Swordquest. Я не знал, использовал ли он загадки оттуда же, но на всякий случай изучал прохождения игр для собственного спокойствия.

"Прекрасно. Ваша взяла, — сказал I-r0k. — Видимо, вам обоим надо меньше сидеть за компьютером".

"А тебе, — парировал я, — очевидно надо найти другое увлечение. Потому как у тебя полностью отсутствует интеллект и увлечённость чтобы быть охотником".

"Без сомнений, — сказал Aech. — Попробуй заняться исследованиями, чтобы изменить ситуацию, I-r0k. Слышал когда-

нибудь о Википедии? Она бесплатна, зазнайка".

I-r0k развернулся и пошёл вдоль длинных коробок с комиксами, расставленных на другой стороне комнаты, как будто потеряв интерес к дискуссии. "Как бы то ни было, — бросил он через плечо. — Если бы я тратил столько же времени на онлайн, то и знал бы не меньше всякого дерьма, чем вы".

Aech проигнорировал его слова и повернулся ко мне. "Как звали близнецов из комиксов Swordquest?".

"Тарра и Торр".

"Чёрт, Z! Да ты крут".

"Спасибо, Aech".

На моём дисплее загорелось предупреждение, в моём классе прозвенел звонок трёхминутной готовности к уроку. Я знал, что Aech и I-r0k видели такое же сообщение, так как наши школы работали по одному расписанию.

"Время для принятия очередной порции информации", — сказал Aech, вставая.

"Блин, — сказал I-r0k. — Увидимся позже, неудачники". Он показал мне палец; затем его персонаж растворился, указав на то что его хозяин покинул чатрум. Остальные охотники тоже стали выходить и исчезать в воздухе, пока мы с Aech'ем не остались наедине.

"Серьёзно, Aech, — сказал я. — Почему ты пускаешь сюда этого мудака?".

"Потому что его прикольно уделывать в видеоиграх. А ещё его невежество даёт мне надежду".

"Как так?".

"Если остальные охотники такие же бестолковые как I-r0k, — а они такие же, Z, поверь мне, — это значит, что у нас с тобой есть хороший шанс на победу в конкурсе".

Я пожал плечами. "Ну, если только так".

"Давай потусим опять вечером после школы? Около семи, например? У меня есть несколько дел, которые нужно решить, но потом я собираюсь просмотреть что-нибудь из обязательного списка. Например, марафон по "Долбанутым"?".

"О, без вопросов, — ответил я. — Рассчитывай на меня".

Как только прозвенел последний звонок, мы одновременно вышли из комнаты.

0004

Глаза моего персонажа открылись, и я увидел свой класс мировой истории. Места вокруг меня теперь были заняты другими студентами. Перед доской материализовался наш учитель мистер Авенович. Персонаж мистера А выглядел как представительный, бородатый профессор колледжа. Он носил заразительную улыбку, очки в тонкой оправе и твидовый пиджак с заплатками на локтях. Его голос звучал так, будто он читает пассажи из Диккенса. Я ему симпатизировал. Он был хорошим учителем.

Конечно, мы не знали кем является мистер Авенович или где он живёт в реальном мире. Мы не знали ни его имени, ни даже является ли "он" мужчиной на самом деле. Насколько нам было известно, он мог оказаться эскимосской женщиной, живущей на Аляске в Анкоридже, которая специально подменила внешность и голос, чтобы заставить студентов более внимательно относиться к учёбе. Но по некоторым причинам я подозревал, что герой мистера Авеновича выглядит и говорит так же, как и человек, управляющий им.

Все мои учителя были замечательными. В отличие от их коллег из реального мира, большинство учителей из публичных школ ОАЗИСа, кажется, действительно наслаждаются своей работой. Возможно, потому что им не приходится большую часть времени быть няньками или надзирателями. Программа ОАЗИСа сама заботится об этом, заставляя студентов сидеть тихо и не вставать с места. Всё, что остаётся делать учителю — вести урок.

Виртуальным учителям было гораздо проще концентрировать внимание учащихся, так как в ОАЗИСе классы были сделаны в виде моделируемой реальности. Учителя могли отправляться с учениками в виртуальные путешествия каждый день, не покидая школы.

Тем утром на уроке мировой истории мистер Авенович загрузил самостоятельный симулятор, позволяющий всему классу наблюдать за раскопками гробницы Тутанхамона в Египте, в 1922 году нашей эры (за день до этого мы посетили то же самое место в 1334 году до нашей эры и могли наблюдать империю Тутанхамона во всей её красе).

Во время следующего урока, биологии, мы путешествовали через человеческое сердце и наблюдали за его биением изнутри, как в старом фильме "Фантастическое путешествие".

На уроке живописи мы посетили Лувр, одев наших персонажей в глупые береты.

На уроке астрономии мы отправились на луны Юпитера. Мы стояли на вулканической поверхности Ио, пока учитель объяснял процесс формирования спутника. В то время как учитель рассказывал нам это, Юпитер маячил за её спиной, заслоняя половину небесного пространства, его Большое Красное Пятно вспенивалось за её левым плечом. Затем она щёлкнула пальцами и мы оказались на спутнике Европа, обсуждая возможность зарождения жизни под ледяной толщей этой луны.

Всё обеденное время я просидел на одном из травяных полей, окружающих школу, глядя на симулированные пейзажи вокруг и чавкая протеиновым батончиком, не снимая очков. Они транслировались прямо внутри моего убежища. Я был выпускником, поэтому мне позволялось покидать школьную территорию во время обеда, но у меня не было лишних денег на это.

Войти в ОАЗИС можно было бесплатно, а вот путешествия по миру стоили денег. Большую часть времени у меня не было достаточного количества наличности для телепортации во внешний мир и возврата на Людус. Каждый день после того как замолкал последний звонок, студенты, у которых были дела в реальном мире, выходили из ОАЗИСа и растворялись в воздухе. Все остальные могли отправляться во внешний мир. У многих ребят имелся личный межпланетный транспорт. Школьные парковки по всему Людусу были заполнены различными НЛО, TIE-истребителями, старыми насовскими шаттлами, Вайперами из "Звёздного Крейсера Галактика" и другими космическими конструкциями изо всех возможных фантастических фильмов и передач, о которых вы только слышали. Каждый день я буду стоять на лужайке перед школой и с завистью наблюдать как эти корабли заполонили небо, двигаясь навстречу исследованиям бесконечных возможностей симулятора. Ребята, у которых не было личных кораблей, могли либо присоединиться к друзьям, либо протолкнуться в ближайший транспортный терминал, направляющийся к какому-нибудь ночному клубу, игровую зону или рок-концерт во внешнем мире. Но меня это не касалось. Я никуда не ездил, оставаясь на Людусе. Самой унылой планете во всём ОАЗИСе.

Онтологический Антропоцентрический Зрительно Иммерсивный Симулятор был огромным местом.

Когда ОАЗИС только был запущен, он содержал в себе всего несколько сотен планет, созданных программистами и художниками GSS. Содержание этих миров варьировалось от меча-и-магии и киберпанка до заражённых постапокалиптических пустошей, захваченных зомби. Одни планеты были проработаны

очень детально, другие же собраны из серии случайных шаблонов. Каждая планета была заселена NPC (неигровыми персонажами) — управляемыми компьютером людьми, животными, монстрами, пришельцами и андроидами — со всеми пользователи ОАЗИСа могли взаимодействовать.

GSS также лицензировала существовавшие миры конкурентов, так что уже созданный контент для игр вроде Everquest и World of Warcraft был портирован в ОАЗИС, и копии Норрата и Азерота пополнили растущий список планет ОАЗИСа. Вскоре и остальные виртуальные миры последовали их примеру — от Метавселенной до Матрицы. Вселенная Светлячка закрепилась в секторе галактики Звёздных Войн, внутри детально воссозданной вселенной Звёздного Пути. Пользователи могли телепортироваться по своим любимым вымышленным мирам. Средиземье. Вулкан. Аракис. Магратея. Плоский мир. Средний мир. Мир Реки. Мир-Кольцо. Миры за мирами.

Для удобства навигации и управления зонами ОАЗИС был разбит на двадцать семь секторов кубической формы, сотни миров в каждом (трёхмерная карта всех секторов в точности повторяла головоломку восьмидесятых — кубик Рубика. Как и большнство охотников, я знал, что это не совпадение). Ширина каждого сектора составляла ровно десять световых часов или примерно 10.8 миллиардов километров. Так что если вы путешествовали со скоростью света (максмально достижимая скорость в ОАЗИСе), то пересечь сектор полностью вы могли ровно за десять часов. Такое дальнее путешествие было недешёвым. Корабли, способные достичь такой скорости, были редкими и требовали заправки. Плата за виртуальное топливо для виртуальных кораблей была одним из источников дохода GSS, так как доступ к ОАЗИСу был бесплатным. Но основной доход GSS получала с оплаты телепортаций. Телепортаця была не только самым быстрым, но ещё и самым дорогим способом перемещения.

Проблема путешествий по ОАЗИСу была не только в цене, но и в опасности. Каждый сектор был разделён на множество зон, различающихся по размерам и форме. Некоторые зоны были настолько обширными, что включали в себя несколько планет, тогда как другие покрывали несколько километров поверхности одного мира. У каждой зоны свой уникальный набор правил и параметров. Где-то магия функционирует, а где-то нет. Впрочем как и технология. Если вы прилетели на своём космическом корабле в зону, где технологии не работают, его двигатели остановятся в момент пересечения границы зоны. И тогда вам приходилось нанимать какого-нибудь нелепого седобородого

колдуна с космической баржей на магической тяге чтобы отбуксировать свою задницу обратно к технологической зоне.

Были и зоны, в которых разрешены и магия, и технология, а так же нулевые зоны, где не работало ни то, ни другое. Были и мирные зоны, где PvP битвы были запрещены, и наоборот — PvP-зоны, где каждый сам за себя.

Вам приходилось быть на чеку при входе в зону или сектор, приготовиться к чему угодно.

Но, как я уже говорил, у меня такой проблемы не было. Я застрял в школе.

Людус был задуман как место для учёбы, так что на всей планете не было ни одного портала к квесту или игровой зоне. Всё, что можно было найти на этой планете — тысячи одинаковых школьных кампусов, разделённых чередующимися зелёными полями, идеальными парками, реками, лугами и разрастающимися шаблонными лесами. Никаких замков, подземелий или орбитальных крепостей для рейдов. И никаких NPC злодеев, монстров или пришельцев для сражений, а значит и никаких сокровищ или магических вещиц для добычи.

И это полный отстой по ряду причин.

Выполнение заданий, сражения с NPC и добыча сокровищ были единственным способом для низкоуровневых персонажей вроде моего заработать немного очков опыта (XP). XP это рост уровня силы героя, его способностей и навыков.

Многих пользователей ОАЗИСа не беспокоил уровень их персонажей, как и игровые аспекты симулятора в целом. Они использовали ОАЗИС для развлечения, бизнеса, покупок и встреч с друзьями. Такие пользователи просто не заходили в зоны PvP, где их беззащитные герои низшего уровня могут быть атакованы NPC или другими игроками. Оставаясь в безопасной зоне вроде Людуса вы могли не волноваться, что вашего персонажа могут ограбить, похитить или убить.

Я ненавидел торчать в безопасных зонах.

Я знал, что если я хочу найти пасхалку, то мне придётся рисковать и исследовать опасные сектора ОАЗИСа. И если я не был достаточно мощным и хорошо вооружённым, чтобы защитить себя, долго мне не протянуть.

За последние пять лет я потихоньку, шаг за шагом поднял своего персонажа до третьего уровня. Это было непросто. Я цеплялся к группам других студентов(в основном с Aech'ем), которые направлялись на планеты, где мой слабак-герой ещё мог выжить. Я просил оставить меня в зоне новичков и проводил остаток ночи, или даже выходные уничтожая орков, кобольдов и прочих слабых монстров. Слабых настолько, что не могли убть

меня. За каждого убитого NPC мой персонаж получал ничтожное количество XP и горсть медных или серебряных монет, выпавших из убитых врагов. Эти монеты тут же обменивались на кредиты, которые я тратил на телепорт обратно на Людус, зачастую перед самым звонком на урок. Иногда, хотя и нечасто, какой-нибудь убитый NPC оставлял предмет. Так я и получил меч, щит и доспех для своего героя.

В конце прошлого учбного года я перестал ходить с Aech'ем. Его герой стал выше тридцатого уровня и почти всегда уходил на планеты, где для моего персонажа было небезопасно. Он бы и не был против бросать меня где-нибудь по пут на подходящей планете, но если я не собирал достаточно кредитов на телепорт, то не мог вернуться на Людус и пропускал занятия, потому что застрял на другой планете. Это не было уважительной причиной. У меня и так уже было довольно много пропусков, что мне сетило отчисление. А в таком случае, мне бы пришлось вернуть выданные школой визор и консоль, но что ещё хуже — вернуться в школу в реальном мире и заканчивать учёбу там. Этот было слишком рисковано.

Так что эти дни я вообще редко покидал Людус. Я застрял здесь и застрял на третьем уровне. Герой третьего уровня вызывал огромное смущение. Никто из других охотников всерьёз вас не воспринимает, как минимум до десятого уровня.И хотя я был охотником с самого первого дня, все считали меня нубом. Это было ужасно.

В отчаянии я пытался устроиться на работу после школы, просто чтобы заработать немного денег. Я пытался наниматься десятки раз на работу в поддержке или программистом(в основном на грубые строительные задачи — написание кода для торговых центров и офисных зданий в ОАЗИСе), но это было безнадёжно. Миллионы взрослых людей, с образованием не могли получить такую работу. Глобальный Кризис разменял третий десяток лет и безработица была на рекордно высоком уровне. Даже в фастфуд по соседству очередь на работу растянулась на два года.

Так я и оставался застрявшим в школе. Чуствуя себя как ребёнок, в величайшей игре, без своего угла, способный только шататься по округе и смотреть как играют другие.

0005

После обеда я пошёл на свой любимый урок — углублённое изучение ОАЗИСа. Факультативы для выпускников, где изучали историю ОАЗИСа и его создателей. Лёгкая пятёрка.

За последние пять лет, я посвятил все свободное время, чтобы узнать как можно больше о Джеймсе Хэллидее. Я основательно изучил его жизнь, таланты и интересы. В годы после его смерти было опубликовано более десятка различных биографий Хэллидея, и я прочитал их все. Вышло несколько документальных фильмов о нем, и я отсмотрел их все. Я проштудировал каждое слово, когда-либо написанное Хэллидеем, и играл в каждую созданную им игру. Я записывал каждую мелочь, которая, как я думал, может быть связана с Охотой. Все записи я хранил в ноутбуке (после просмотра третьего фильма об Индиане Джонсе я стал называть его моим "дневником Грааля").

Чем больше я узнавал о жизни Хэллидея, тем больше я его боготворил. Он был богом среди вундеркиндов, убер-нердом уровня Гайгэкса, Гэрриота и Гейтса. После окончания школы у него не было ни гроша, но ум и изобретательность позволили достичь ему мировой славы и сколотить огромное состояние. Он создал совершенно новую реальность, дающуе спасение для большей части человечества. Но важнее всего то, что он превратил своё завещание в величайшую игру-соревнование всех времен.

Большую часть времени углублённого изучения ОАЗИСа я раздражал нашего учителя мистера Сайдерса, указывая на ошибки в учебниках и поднимая руку, чтобы подробнее описать какую-нибудь мелочь о Хэллидее, которая как я (и только я) считал, была интересной. Спустя первые несколько недель занятий, мистер Сайдерс перестал спрашивать меня до тех пор, пока никто другой не знал ответа.

В тот день он зачитывал выдержки из "Человека Пасхалки" — самое продаваемой биографии Хэллидея, которую я к тому времени прочитал четырежды. Всю лекцию мне приходилось сдерживаться, чтобы не поддаться искушению, не прервать учителя и не указать на действительно важные детали, о которых в книге не было и слова. Вместо этого я мысленно отмечал каждую упущенную мелочь; а когда мистер Сайдерс стал описывать детство Хэллидея, я постарался почерпнуть все секреты, которые мог, из его странной жизни и необычных подсказок о нём.

***

Джеймс Донован Хэллидей родился 12 июня 1972 года в городе Миддлтауне штата Огайо. Был единственным ребёнком в семье. Его отец был запойным водителем, а мать — официанткой с биполярным аффективным расстройством.

Судя по всему, Джеймс был умным мальчиком, но социально непригодный. Ему было катастрофически тяжело общаться с окружающими людьми. Не смотря на его интеллект, в школе он учился плохо, так как всё его внимание занимали компьютеры, комиксы, фантастическая и фэнтези литература, фильмы, но больше всего видеоигры.

Однажды, ещё в средней школе, Хэллидей сидел один в буфете и читал руководство игрока D&D. Игра увлекала его, но поучаствовать в ней он не мог, потому как совсем не имел друзей. Его одноклассник по имени Огден Морроу заметил что читает Хэллидей и пригласил его принять участие в одной из еженедельных игр в D&D, проходящих у Огдена дома. Там, в подвале Морроу, Хэллидей познакомился с несколькими "мега-гиками" как он сам. Ребята сразу приняли его как своего. Так у Джеймса Хэллидея впервые в жизни появились друзья.

В итоге Огден Морроу стал Хэллидею партнёром по бизнесу, коллегой и лучшим другом. Впоследствии многие сравнивали эту парочку с Джобсом и Возняком или Ленноном и Маккартни. Этой дружбе было суждено изменить историю человечества.

В пятнадцать лет Хэллидей создал свою первую видеоигру, Anorak's Quest. Он написал её на Бэйсике под управлением TRS-8 °Color Computer, который ему подарили на прошлое рождество (хотя он просил у родителей более дорогой Commodore 64). Anorak's Quest был приключенческой игрой, действие которой происходило в Ктонии, фэнтезийном мире, придуманном Хэллидеем в старшей школе в рамках кампании в D&D. "Anorak" было прозвищем Хэллидея, которое ему дала британская студентка по обмену. Ему так понравилось это имя, что он назвал так своего любимого персонажа в D&D: могущественного волшебника, который появлялся позже во многих играх.

Хэллидей создал Anorak's Quest просто для удовольствия, чтобы поделиться им с компанией игроков, которые играли вместе с ним в D&D. Все они нашли игру затягивающей и потратили бесчисленное количество часов за решением её сложных загадок и головоломок. Огден Морроу убедил Хэллидея, что Anorak's Quest лучше многих компьютерных игр на рынке и вдохновил его на попытку продать её. Он помог Хэллидею нарисовать несколько простых обложек для игры, и вместе, вдвоём они вручную скопировали Anorak's Quest на десятки пятидюймовых дискет и упаковали в застегивающиеся пакеты,

приложив отксерокопированную инструкцию. Они стали продавать игру на стойке с программным обеспечением в местном компьютерном магазине. Вскоре они уже не успевали делать копии достаточно быстро для удовлетворения спроса.

Морроу и Хэллидэй решили основать свою игровую компанию, Gregarious Games, которая изначально управлялась из подвала Морроу. Хэллидэй написал новые версии Anorak's Quest для компьютеров Atari 800XL, Apple II, и Commodore 64, а Морроу занялся размещением рекламы игры в компьютерных магазинах. За полгода Anorak's Quest стал национальным бестселлером.

Морроу и Хэллидэй с трудом закончили старшую школу, потому что большую часть времени последнего класса работали над Anorak's Quest II. И вместо того, чтобы продолжить обучение в колледже, они вложили все свои силы в их компанию, которая стала велика для подвала. В 1990 году Gregarious Games переехала в свой первый настоящий офис в захудалом торговом офисе в Колумбусе, штат Огайо.

За следующее десятилетие маленькая компания штурмом взяла индустрию разработки игр выпустив серию бестселлеов приключенческих игр на собственном новаторском графическом движке, созданном Хэллидеем. Gregarious Games подняли планку погружения в игровой процесс и каждый новый релиз выжимал всё из доступного железа.

Полноватый Огден был от природы харизматичен — он занимался ведением бизнеса компании и был её пресс-службой. На каждой пресс-конференции Gregarious Games, Морроу в проволочных очках заразительно улыбался из-под своей густой бороды и использовал свой талант в рекламе и преувеличении. Хэллидей же был полной противоположностью Морроу во всём. Он был высоким, тощим, болезненно застенчивым и предпочитал избегать внимания к своей персоне.

Люди, работавшие в то время на Gregarious Games говорят, что Хэллидей часто закрывался в офисе, где программировал безостановочно, забывая о еде, сне и ни с кем не общаясь днями и даже неделями.

В те редкие случаи, когда Хэллидей давал интервью, его поведение выходило за рамки нормального даже по меркам разработчиков игр. Гиперкинетичное поведение, отчуждённость и социальная неприспособленность создавали впечательние, что интервью даёт больной на голову человек. Хэллидей говорил очень быстро, зачастую неразборчиво, к тому же он обладал пронзительным высоким смехом, делавшим его более сумашедшим ещё и потому, что никто не мог понять над чем он смеётся. Когда Хэллидей уставал от интервью или просто

разговора, он имел привычку вставать и уходить, не говоря ни слова.

Хэллидей был одержим многими вещами. Главными среди них были классические видеоигры, фантастические и фэнтези романы, а также фильмы всех жанров. Ещё он страшно тяготел к восьмидесятым, десятилетию его юношества. Хэллидей, казалось, ожидал, что все его знакомые разделяют эти увлечения, и он часто обрушивался с критикой на тех, кто был иного мнения. Он прославился тем, что увольнял давно работающих на него людей из-за того, что они не узнавали какой-нибудь процитированный им малоизвестный диалог из фильма. Или если выяснял, что работник не знаком с его любимыми мультфильмами, комиксами или видеоиграми (Огден Морроу всегда нанимал их обратно, обычно даже не извещая об этом Хэллидея).

С годами и так заторможенные социальные навыки Хэллидея становились только хуже (После его смерти было проведено несколько исчерпывающих психологических исследований; в результате которых многие психологи пришли к выводу, что миллионер страдал от синдрома Аспергера или какой-нибудь другой формой аутизма).

Несмотря на его странности, никто не оспаривал гениальность Хэллидея. Созданные им игры были увлекательными и дико популярными. К концу двадцатого века Хэллидей был широко признан как велийчайший геймдизайнер своего поколения, а по мнению некоторых, — всех времён.

Огден Морроу был блестящим программистом в своей области, но настоящим его талантом было умение вести бизнес. В дополнение к разработке игр он с поразительным успехом руководил всеми ранними маркетинговыми кампаниями и схемами распространения. Когда Gregarious Games стала наконец публичной компанией, её акции моментально взлетели до небес.

К тридцати годам, Хэллидей и Морроу были мультимиллионерами. Они приобрели особняки на одной улице. Морроу купил Ламборджини, взял длительный отпуск и уехал путешествовать по миру. Хэллидей купил и восстановил один из оригинальных ДеЛореанов из серии фильмов "Назад в будущее". Почти всё свободное время он проводил либо так же за компьютером, либо с помощью своего нового сокровища собирая то, что в последствии станет крупнейшей в мире частной коллекцией классических видеоигр, фигурок из Star Wars, винтажных коробок для обеда и комиксов.

На пике этого успеха, Gregarious Games впала в спячку. Прошло несколько лет, в течение которых они не выпустили ни одной новой игры. Морроу сделал загадочное заявление, сказав,

что компания работает над амбициозным проектом, который задаст абсолютно новый курс. Начали ходить слухи, что Gregarious Games разрабатывают какое-то новое игровое железо, и что этот секретный проект быстро истощает значительную часть финансов компании. Также некоторые вещи указывали на то, что и Хэллидей, и Морроу вложили большую часть собственных состояний в новое начинание компании. Стали распространяться слухи, что Gregarious Games не далеки от банкротства.

И вот в декабре 2012 года Gregarious Games меняет своё название на Gregarious Simulation Systems и под этим новым флагом запускает свой флагманский и единственный продукт, который GSS когда либо выпустит: ОАЗИС — Онтологический Антропоцентрический Зрительно Иммерсивный Симулятор.

В конечном счёте ОАЗИС изменил быт, работу и общение людей. Он преобразил развлечения, социальные взаимоотношения и даже глобальную политику. Не смотря на то что изначально ОАЗИС позиционировался как новый вид массовых многопользовательских онлайновых игр, он быстро превратился в новый образ жизни.

***

До прихода ОАЗИСа, массовые многопользовательские онлайн-игры (ММО) были в числе первых общедоступных искусственных сред. Они позволяли тысячам игроков одновременно сосуществовать внутри моделируемого мира, доступного через интернет. Общий размер этих угодий был невелик: как правило, всего лишь один мир или около дюжины малых планет. ММО-игроки наблюдали за этими интернет-мирами через маленькое двухмерное окно — монитор компьютера — а всё взаимодействие осуществлялось с помощью клавиатуры, мышки и других примитивных устройств ввода.

Gregarious Simulation Systems вывели ММО концепцию на совершенно новый уровень. ОАЗИС не ограничивал своих пользователей в пределах одной планета, или даже дюжины. ОАЗИС содержал сотни (а под конец и тысячи) доступных для исследователей 3D миров в высоком разрешении, и каждый из них был великолепно отрендеренной моделью с детализированным окружением, вплоть до жучков и травинок, ветра и погодных условий. Пользователи могли облететь каждую из этих планет и никогда не встретить две одинаковых местности. Даже в своем первом примитивном воплощении, масштабы симулятора ошеломляли.

Хэллидей и Морроу называли ОАЗИС "реальностью с открытым исходным кодом", податливую онлайн-вселенную, которую через интернет мог посетить любой, используя свой

домашний компьютер или игровую консоль. Ты мог просто залогиниться и немедленно сбежать от повседневной рутины. Ты мог создать для себя совершенно новую личность, полностью контроллируя как увидят и услышат тебя окружающие. В ОАЗИСе толстый мог стать худым, уродливый мог стать прекрасным, а скромный — экстравертом. Или наоборот. Ты мог сменить своё имя, пол, расу, рост, вес, голос, цвет волос и структуру кости. Или ты мог перестать быть человеком и стать эльфом, огром, пришельцем или любым другим созданием из литературы, фильмов или мифологии.

В ОАЗИСе ты мог стать кем и чем угодно, не раскрывая свою подлинную личность, ведь анонимность была гарантирована.

Ещё пользователи могли менять контент виртуальных миров внутри ОАЗИСа или даже создавать новые. Присутствие человека в онлайне больше не ограничивалось сайтом или профилем в социальной сети. В ОАЗИСе ты мог создать свою частную планету, построить на ней виртуальный особняк, сделать ремонт и отдекорировать его на своё усмотрение, а затем пригласить несколько тысяч друзей на вечеринку. И эти друзья могли жить в десятках различных временных зон, разбросанных по всему миру.

Ключами к успеху ОАЗИСа были два новых девайса, созданных GSS, и оба требовались для доступа к симулятору. Очки и перчатки виртуальной реальности.

Беспроводные одноразмерные-подходящие-всем очки ОАЗИСа были чуть больше пары солнцезащитных аналогов. Они задействовали безвредные маломощные лазеры для отрисовки сногсшибательно реалистичного окружения ОАЗИСа прямо на сетчатке своего владельца, полностью погружая всё его поле зрения в онлайн-мир. Очки были на световые года впереди убогих моделей того времени, и они изменили видение технологий виртуальной реальности; то же самое сделали и невесомые перчатки ОАЗИСа, которые позволяли пользователям непосредственно управлять руками их персонажей, а так же взаимодействовать с окружением симулятора, как будто они действительно находились внутри него. Когда ты поднимал предмет, открывал двери или управлял транспортом, перчатки передавали ощущения, будто эти несуществующие объекты и поверхности действительно находились перед тобой. Перчатки позволяли, как гласила телевизионная реклама, "погрузиться и дотронуться до ОАЗИСа". Работая совместно, очки и перчатки, делали нахождение в ОАЗИСе невиданным доселе опытом, и те, кто однажды испытывал его, уже не могли вернуться назад.

Новый движок Хэллидея, ответственный за моделирование, OASIS Reality Engine, произвёл несколько технологических

прорывов. Он сумел преодолеть ограничения, от которых страдали предыдущие симуляторы. Помимо ограничений на размер виртуальной окружающей среды, старые ММО были вынуждены контроллировать популяцию, не пуская больше нескольких тысяч людей на один сервер. Если одновременно логинилось слишком большое количество людей, симулятор начинал тормозить, а персонажи застывали на ходу, пока система изо всех сил пыталась не зависнуть. Но ОАЗИС использовал новый вид отказоустойчивых серверных массивов, которые извлекали дополнительные мощности из каждого подключенного к ним компьютера. Во время первого запуска ОАЗИС мог одновременно обслуживать до пяти миллионов одновременных соединений без заметных лагов и падений сервера.

Запуску ОАЗИСа сопутствовала массивная рекламная кампания. Повсеместная реклама по телевизору, на рекламных щитах и в интернете демонстрировала пышные зелёные оазисы, полностью состоящие из пальм и бассейнов с кристально чистой голубой водой, окруженные огромной бесплодной пустыней.

Новое начинание GSS было успешным с первого дня. ОАЗИС был тем, о чём люди мечтали десятилетиями. Наконец появилась та виртуальная реальность, которую им так долго обещали, и она была даже лучше, чем они могли представить. ОАЗИС был онлайновой утопией, домашней моделированной реальностью. А как же высокая стоимость? ОАЗИС был бесплатен.

Большинство онлайн-игр того времени зарабатывали на ежемесячных подписках. Единственным доходом GSS была единовременная плата в 25 центов при регистрации, за которую вы получали пожизненный аккаунт в ОАЗИСе. В рекламе использовался соответствующий слоган: "ОАЗИС — величайшая видеоигра всех времён всего за четвертак".

В период сильных социальных и культурных потрясений, когда большая часть населения мира искали пути бегства от реальности, ОАЗИС смог предоставить его в дешевой, легальной, безопасной и не вызывающей (медицински доказано) привыкания форме. Продолжающийся энергитический кризис повысил популярность ОАЗИСа среди таких беглецов. Космическая цена на нефть сделала воздушные и автомобильные путешествия слишком дорогими для среднестатистического горожанина; так ОАЗИС стал единственным средством побега, которое могло себе позволить большинство людей. Конец эры дешевой и избыточной энергии ознаменовался распространяющимися как вирус бедностью и беспорядками. Каждый день всё у большего и большего количества людей появлялась причина искать утешения в виртуальной утопии Хэллидея и Морроу.

Бизнесменам, желающим поставить магазин внутри ОАЗИСа, пришлось арендовать или купить виртуальную недвижимость (которую Морроу называл "сюрреалистической") у GSS. Предвидя это, компания выделила Первый Сектор под виртуальную бизнес-зону и стала там продавать и сдавать в аренду миллионы кварталов сюрреалистической недвижимости. Торговые центры размером с город возвелись в мгновение ока, их витрины заполонили планету как ржавый налёт пожирает старую фотоплёнку. Строить города ещё никогда не было так просто.

В дополнение к миллиардам долларов, которые GSS сделали на продаже несуществующих земель, они начали продавать виртуальные объекты и транспорт. ОАЗИС стал такой неотъемлемой частью ежедневной социальной жизни людей, что пользователи были более чем готовы выложить реальные деньги за аксессуары для своего героя: одежду, мебель, летающие машины, магические мечи и пулемёты. Эти предметы были лишь нулями и единицами, хранящимися на серверах ОАЗИСа, но зато они придавали статус. Большинство предметов стоили несколько монет, но так как их производство ничего не стоило для GSS, это была чистая прибыль. Даже в муках продолжающегося экономического спада, ОАЗИС позволил американцам заниматься тем, что им больше всего нравилось: шоппингом.

ОАЗИС быстро стал единственным популярным времяпрепровождением в интернете, поэтому слова "ОАЗИС" и "интернет" постепенно стали синонимами. А невероятно простая в использовании трёхмерная ОАЗИС ОС, которую GSS раздавали бесплатно, стала самой популярной операционной системой в мире.

Вскоре милларды людей по всему миру играли и работали в ОАЗИСе каждый день. Некоторые из них встречались, влюблялись и женились, находясь на разных континентах. Различия между человеком и его персонажем стали размываться.

Это было началом новой эры, в которой большинство представителей человеческой расы проводили всё свободное время внутри игры.

0006

Остаток учебного дня пролетел быстро за исключением последнего урока — латыни.

Большинство студентов выбрали в качестве иностранных языков те, которые они действительно смогут применить когда-нибудь на практике, например: мандаринский, хинди или испанский. Я решил выбрать латынь, потому что её изучал Хэллидей. Так же он иногда использовал латинские слова в своих первых играх. К сожалению, даже с безграничными возможностями ОАЗИСа в распоряжении моего преподавателя латыни, миссис Ранк, она не могла сделать уроки интересными. И сегодня она рассказывала о глаголах, которые я уже давно выучил, поэтому я быстро обнаружил, что не слушаю её.

Пока шёл урок, симулятор закрывал студентам доступ к любым данным и программам, которые не были одобрены учителем, чтобы дети не смотрели фильмы, не играли в игры и не чатились друг с другом, а сосредоточились на уроке. К счастью, ещё на первом году обучения, я нашёл баг в школьной онлайн-библиотеке, используя который я мог получить доступ к любой книге, включая Альманах Anorak'a. Поэтому когда мне было скучно (как сейчас), я мог открыть её в окне своего дисплея и перечитать любимые места чтобы убить время.

За последние пять лет Альманах стал моей библией. Как и большинство книг современности, он был доступен только в электронном виде. Но я хотел иметь возможность читать Альманах ночью и днём даже во время одного из постоянных отключений энергии в стеках, поэтому я починил старый выброшенный лазерный принтер и распечатал на нём копию книги. Я вставил её в органайзер, который хранил в рюкзаке, и читал до тех пор, пока не выучил наизусть каждое слово.

Альманах содержал тысячи отсылок к любимым книгам, телевизионным шоу, фильмам, песням, графическим романам и видеоиграм Хэллидея. Большинству из них было более сорока лет, поэтому в ОАЗИСе можно было скачать их бесплатные копии. Если чего-то не было в свободном доступе, я мог достать это с помощью Guntorrent — торрента, которым пользовались охотники всего мира.

Когда я начал свои исследования, то постарался избавиться от любых ярлыков. На протяжении пяти лет, я сам прочитал всё из списка рекомендованных каждому охотников книг. Дуглас Адамс. Курт Воннегут младший. Нил Стивенсон. Ричард Морган. Стивен Кинг. Орсон Скотт Кард. Терри Пратчет. Терри Брукс.

Бестер, Брэдбери, Холдеман, Хайнлайн, Толкиен, Вэнс, Гибсон, Гейман, Стерлинг, Муркок, Скальци, Желязны. Я прочитал каждый роман любимых авторов Хэллидея.

И уже не мог остановиться.

Потом я посмотрел все фильмы, о которых упоминалось в Альманахе. Если это был один из любимых Хэллидея — например Военные Игры, Охотники за Приведениями, Настоящие гении, Лучше умереть или Месть придурков, — я пересматривал его, пока не запоминал каждую сцену наизусть.

Я с жадностью проглотил всё, что Хэллидей называл "Святые трилогии": "Звёздные войны" (оригинальную трилогию, а затем приквелы), "Властелин колец", "Матрица", "Безумный макс", "Назад в будущее" и "Индиана Джонс" (Хэллидей однажды сказал, что старается не замечать остальные фильмы про Индиану Джонса, начиная с "Королевства хрустального черепа". Я склонен согласиться).

Ещё я впитал полные фильмографии всех его любимых режиссёров. Кэмерон, Гиллиам, Джексон, Финчер, Кубрик, Лукас, Спилберг, Дель Торо, Тарантино. И конечно, Кевин Смит.

Я провёл три месяца за просмотром всех подростковых фильмов Джона Хьюджа и запоминанием ключевых диалогов.

Прогибаются лишь слабые. Сильные выживают. (отсылка к песне "Only the Meek Get Pinched. The Bold Survive" группы "Four Year Strong" — прим. перев.)

Можно сказать, что я изучил всё.

Я смотрел работы Монти Пайтон. Не только "Святой Грааль". Все их фильмы, альбомы и книги. Даже каждый эпизод оригинального сериала от BBC (включая те два "пропавших" эпизода, который они снимали для немецкого телевидения).

Я не искал простых путей.

Я не собирался упускать очевидные вещи.

Примерно в этот момент я начал чересчур усердствовать.

Возможно, по сути, я начал немного сходить с ума.

Я посмотрел каждый эпизод "Величайшего американского героя", "Воздушного волка", "Команды А", "Рыцаря дорог", "Мучеников науки" и "Маппет-шоу".

Спрашиваешь, а как же Симпсоны?

Я знаю о Спрингфилде больше, чем о родном городе.

Звёздный путь? О, я готов. Оригинальный сериал, "Следующее поколение" и "Дальний космос 9". Я посмотрел их все в хронологическом порядке. И фильмы тоже. Фэйзеры наведены на цель.

Я заставил себя пройти интенсивный курс субботних мультфильмов восьмидесятых.

Я выучил имя каждого чёртового гобота и трансформера.

"Земля исчезнувших", "Тундар Варвар", "Хи-мэн", "Школьный рок!", "Джо — солдат" — я знал их все. Кто владеет информацией — владеет миром.

Кто был моим другом в трудные минуты? Х.Р. Пуфнстаф (отсылка к американскому сериалу 69-70 годов "H.R. Pufnstuf", слоган которого звучал примерно как "Кто твой друг в трудную минуту?" — прим. перев.).

Япония? Не упустил ли я Японию?

Нет. Конечно, нет. Аниме и фильмы. Годзилла, Гамера, Звёздные Рейнджеры, Космические Гиганты (американская версия аниме "Ambassador Magma" — прим. перев.) и Отряд Галактика: Стражи Космоса. Вперёд, гонщик Спиди.

Я не был каким-то дилетантом.

Я не терял времени даром.

Я выучил наизусть все последние выступления Билла Хикса.

Музыка? Что ж, охватить музыку было не просто.

Это потребовало времени.

Восьмидесятые долго длились (целых десять лет), а Хэллидей не отличался изысканным вкусом. Он слушал всё. Поэтому и я тоже. Поп, рок, нью вейв, панк, хэви метал. От Police и R.E.M. до Clash. Не упустил ничего.

На полную дискографию They Might Be Giants ушло около двух недель. Devo заняли чуть больше.

Я просмотрел кучу видео на ютубе с милыми девушками, играющими каверы восьмидесятых на гавайских гитарах. Технически, это не было частью моего исследования, но у меня был настоящий фетиш милых-девушек-играющих-на-гавайских-гитарах, который я не мог объяснить или оправдать.

Я выучил тексты. Незамысловатые тексты таких групп как Van Halen, Bon Jovi, Def Leppard и Pink Floyd.

На этом я не остановился.

Следующей была группа Midnight Oil.

Вы знали об автралийской группе Midnight Oil с хитом 1987 года "Beds Are Burning"?

Я был одержим. Не мог остановиться. Страдала моя успеваемость, но мне было всё равно.

Я прочёл все издания каждого комикса, которые были у Хэллидея.

Я не собирался давать повод усомниться в моей компетентности.

Особенно когда речь шла о видеоиграх.

В них я был экспертом.

Моё интеллектуальное оружие.

Категория мечты в "Jeopardy!" (американское телевизионное интеллектуальное шоу, где игроки отвечают на вопросы по разным областям знаний — прим. перев.)

Я скачал все игры, упоминаемые в Альманахе — от Akalabeth до Zaxxon, — и не переходил к следующему тайтлу, пока не проходил текущий.

Удивительно, как много можно изучить при отсутствии личной жизни. Двадцать часов в день, семь дней в неделю — достаточное количество времени для обучения.

Я прокладывал путь сквозь каждую видеоигру и платформу. Аркадные автоматы, домашний компьютер, обычные и портативные консоли. Текстовые адвенчуры, шутеры, рпг. Древняя 8-, 16- и 32-битная классика прошлого века. Чем сложнее была игра, тем больше она мне нравилась. И пока я проходил эти древние реликвии ночь за ночью, год за годом, во мне обнаружился талант к этому занятию. Я мог пройти любой экшен за несколько часов; не существовало такой адвенчуры или рпг, которую я не мог пройти. Просто кликая. Лучше всех проходились старые аркады. Когда я находился в зоне высокоскоростной классики типа Defender, то чуствовал себя как летящий ястреб. Или акула, плавающая по дну океана, думаю, испытывает похожее чувство. Впервые я почувствовал что такое чувствовать себя естественно в чём-то. Неожиданно.

Но первый ключ к решению я нашёл не в своих исследованиях старых фильмов, комиксов или видеоигр. Он пришёл ко мне во время изучения старых настольных ролевых игр.

***

На первой странице распечатки Альманаха Anorak'a было четверостишие, которое Хэллидей декламировал в Приглашении.

Три спрятанных ключа откроют комнат тайных суть.

В них ожидает странника тернистый путь.

Лишь тот, кто испытания пройдет,

Достигнет цели, где награда его ждет.

Сначала эти строки казались единственной отсылкой к конкурсу во всём альманахе. Но затем, похороненный среди всех этих бессвязных записей и эссе о поп-культуре, я обнаружил скрытое сообщение.

По тексту всего Альманаха были разбросаны помеченные буквы. По контуру каждой из них были сделаны небольшие "зазубрины". В первый раз я увидел эти зазубрины через год после смерти Хэллидея. Я читал свою бумажную копию Альманаха и сначала подумал, что зазубрины представляют собой лишь дефекты печати, возможно из-за бумаги или древнего принтера,

который я использовал. Но проверив электронную версию книги, доступную на сайте Хэллидея, я обнаружил эти зазубрины на тех же символах. И если увеличить один из них, всё становится ясно как день.

Их напечатал Хэллидей. Он специально пометил эти символы.

По всей книге оказалось сто двадцать помеченных букв. Выписав их в порядке появления, я обнаружил послание и чуть не умер, прочитав получившийся в моём дневнике Грааля текст:

Искатель Медный Ключ найдёт
В гробнице тёмной, где страх людской живёт
Но надо много изучить
Если хочешь получить
Своё средь лучших место.

Конечно, другие охотники тоже находили это послание, но они были достаточно мудры, чтобы не распространяться об этом. По крайней мере, до поры до времени. Спустя около полугода после того как я обнаружил скрытое сообщение, болтливый первокурсник MIT тоже нашёл его. Звали его Стивен Пендергаст; он решил заработать свои пятнадцать минут славы, поделившись "открытием" со всеми. Новостные ленты пестрели интервью с этим мудаком целый месяц, не смотря на то что он понятия не имел о чём говорится в сообщении. После этого случая, публичные заявления о подсказках стали называть "свалять Пендергаста".

После того как сообщение стало доступно массам, охотники назвали его Лимерик. Весь мир знал о нём в течение почти четырёх лет, но никто так и не понял смысла, поэтому Медный Ключ только предстояло найти.

Я знал, что Хэллидей часто использовал похожие головоломки в своих ранних адвенчурах, и каждая из них имела смысл в контексте соответствующей игры. Поэтому я посвятил целый раздел своего дневника Грааля расшифровке Лимерика, строка за строкой.

Искатель Медный Ключ найдёт

Эта строка выглядела довольно прямолинейно. Было похоже, что скрытого смысла в ней нет.

В гробнице тёмной, где страх людской живёт.

С этой строкой дела обстояли сложнее. Воспринимая буквально, можно было подумать, что ключ спрятан где-то в неизвестном подземелье, заполненном всякими устрашающими штуками. Позже, во время своих исследований, я нашёл старое дополнение к Dungeon & Dragons под названием Гробница Ужасов, которое вышло в 1978 году. Как только я увидел это

название, я сразу понял, что в Лимерике имелось ввиду именно оно. Всю школу Хэллидей и Морроу играли в Advanced Dungeon & Dragons и другие настольные ролевые игры, такие как GURPS, Champions, Car Wars и Rolemaster.

Гробница Ужасов была тоненьким буклетом, которые называли модулями. Он содержал подробные карты и покомнатные описания лабиринта подземелья, заполненного нежитью. Игроки D&D могли исследовать лабиринт своими персонажами, а ДМ должен был вести их сквозь сюжет с помощью модуля, описывая всё что они видят и встречают на своём пути.

Разобравшись как устроены старые ролевые игры, я понял, что модули D&D были примитивными эквивалентами квеста в ОАЗИСе. А герои в D&D похожи на наших персонажей. В некотором смысле старые ролевые игры были первыми симуляторами виртуальной реальности, созданные задолго до появления достаточно мощных для реализации подобной задачи компьютеров. Тогда, если ты хотел сбежать в другой мир, тебе надо было создать его самому, используя мозг, немного бумаги, карандаши, кубики и пару книг с правилами. Осознание этого будто сорвало покровы. Оно изменило всё отношение к Охоте за пасхалкой Хэллидея. С этого момента я начал думать об Охоте как о сложном D&D модуле. А Хэллидей выступал в роли ДМ'а, хоть и управлял игрой из-под земли.

Я отыскал цифровую копию Гробницы Ужасов 37-летней давности погребённой на одном из древних FTP-архивов. Изучив её, я стал прикидывать: где-то в ОАЗИСе Хэллидей воссоздал Гробницу Ужасов и спрятал ключ внутри неё.

Следующие несколько недель я потратил на изучения модуля и заучивание всех его карт и описаний комнат, в ожидании дня, когда я, наконец, выясню где же он находится. Была лишь одна проблема: в Лимерике не было и намёка на этот проклятый вопрос. Единственной подсказкой выглядели строки "но надо много изучить, если хочешь получить своё средь лучших место".

Я повторял про себя эти строки снова и снова, пока не захотел выть от отчаяния. Много изучить. Хорошо, окей, ладно. Чего я должен много изучить?

В ОАЗИСе были тысячи миров, и Хэллидей мог спрятать свою копию Гробницы Ужасов в какой угодно из них. Обыск каждой планеты мог занять вечность. Даже если бы у меня были средства на это.

Планета Гайгэкс из второго сектора выглядела очевидным местом, где стоило начать поиски. Хэллидей сам программировал эту планету и назвал её в честь Гэри Гайгэкса, одного из создателей Dungeon & Dragons и автора модуля Гробница Ужасов.

Если верить Гантерпедии (вики для охотников), планета Гайгэкс была полна копиями старых модулей D&D, но среди них не было Гробницы Ужасов. Более того, было похоже, что этот модуль не встречался и на других тематических планетах, посвященных D&D. Охотники перевернули все эти планеты с ног на голову и обыскали каждый квадратный сантиметр их поверхности. Если бы копия Гробницы Ужасов была на одной из них, её бы давно уже нашли.

Так что гробница была спрятана где-то ещё. И я не имел ни малейшего понятия где именно. Но я сказал себе, что если не остановлюсь и продолжу свои исследования, то в конце концов станет понятно что же мне надо изучить, чтобы понять, где находится скрытая гробница. Может, это и было то, что Хэллидей подразумевал под строками "но надо много изучить, если хочешь получить своё средь лучших место".

Если другие охотники и разделяли моё мнение об интерпретации Лимерика, до сих пор они были достаточно умны, чтобы молчать об этом. Я не увидел ни одного поста о Гробнице Ужасов на форумах охотников. Конечно, я понимал, что это, возможно, потому что моя теория о старом модуле D&D была полной нежизнеспособной чушью.

Поэтому я продолжил смотреть, читать, слушать и изучать, готовясь ко дню, когда я, наконец, наткнулся на подсказку, которая приведёт меня к Медному Ключу.

И это случилось. Прямо пока я сидел и витал в облаках на уроке латинского языка.

0007

Наша учительница, миссис Ранк, стояла у доски, медленно спрягая латинские глаголы. Сначала она произносила слово по-английски, затем на латинском, и каждое из них автоматически появлялось на доске. Каждый раз, когда мы учили спряжения глаголов, в моей голове постоянно вертелся текст песни из "Школьного рока!": "To run, to go, to get, to give. Verb! You're what's happenin'!".

Я тихо напевал про себя эту мелодия, пока миссис Ранк не начала спрягать латинский глагол "учить". "Учить. Discere, — сказала она. — Это слово легко запомнить, потому что оно похоже на английское discern, которое так же означает учить".

То что она повторила слово "учить", заставило меня вспомнить о Лимерике. Но надо много изучить, если хочешь получить своё средь лучших место.

Миссис Ранк продолжала, приводя пример использования глагола. "Мы ходим в школу учиться, — сказала она. — "Petimus scholam ut litteras discamus".

Меня как громом поразило. Будто наковальня свалилась с небес прямо мне на голову. Я пялился на своих одноклассников. Какая группа людей "много учит"?

Ученики. Ученики старшей школы.

Я находился на планете, полной учеников, каждый из которых "много учит".

Что если Лимерик говорил о гробнице, спрятанной прямо здесь, на Людусе? На той самой планете, где я болтался последние пять лет?

Тут мне пришло в голову, что ludus так же было латинским словом, означающим "школа". Я открыл свой словарь латинского, чтобы перепроверить перевод, и оказалось, что слово имеет не одно значение. Ludus мог означать "школа", но так же он значил "спорт" или "игра".

Игра.

Я выпал из складного стула и приземлился с глухим стуком на пол моего убежища. Моя консоль отследила это движение и попыталась заставить моего персонажа упасть на пол класса, но программа контроля поведения пресекла попытку и выдала предупреждающее сообщение на мой экран: ПОЖАЛУЙСТА, ОСТАВАЙТЕСЬ НА МЕСТЕ ДО КОНЦА УРОКА!

Я заставил себя немного успокоиться. Возможно, я просто сделал поспешные выводы. На других планетах ОАЗИСа были сотни школ и университетов. В Лимерике могло говориться об

одной из них. Но я так не думал. Скорее всего это был Людус. Джеймс Хэллидей пожертвовал миллиарды на финансирование создания школьной общеобразовательной системы ОАЗИСа здесь, чтобы показать огромный потенциал образовательных инструментов ОАЗИСа. Плюс до своей смерти Хэллидей основал фонд для уверенности в том, что система школ ОАЗИСа всегда будет иметь средства для существования. Фонд Образования Хэллидея так же предоставил нуждающимся детям по всему миру бесплатное железо ОАЗИСа и доступ в интернет, чтобы они могли посещать школу в симуляторе.

Программисты из GSS самолично проектировали и создавали Людус и все школы на нём. Поэтому скорее всего именно Хэллидей дал планете её имя. А ещё у него был доступ к исходному коду планеты, так что он мог спрятать что-нибудь в нём, если хотел.

Мысли, одна за другой, продолжали взрывать мой мозг как атомные бомбы.

В соответствии с оригинальным модулем D&D, вход в Гробницу Ужасов был спрятан рядом с "невысоким ровным возвышенностью, около двухсот метров в ширину и трёхсот в высоту". Вершина горы была покрыта большими чёрными камнями, которые при взгляде сверху напоминали глазницы, носовые отверстия и зубы человеческого черепа.

Но если он был спрятан на Людусе, не наткнулся ли на него кто-нибудь прямо сейчас?

Может и нет. На поверхности Людуса были разбросаны сотни протяжённых лесов, заполняющих огромные пустые участки земли между тысячами школьных зданий. Некоторые леса были просто огромные, покрывающие десятки квадратных километров. Большинство учеников никогда даже не ступали в них, так как там не было ничего интересного. Как и реки, и озёра Людуса, леса были просто сгенерированным ландшафтом, заполняющим пустое пространство.

Конечно, пока мой персонаж оставался на Людусе, я обследовал несколько ближайших лесов, слоняясь от скуки. Но все они состояли из тысяч случайным образом сгенерированных деревьев, птиц, зайцев и белок (За этих небольших существ не давали опыта при убийстве. Я проверял).

Поэтому было вполне вероятно, что где-то на огромном, неизведанном участке лесов Людуса, было спрятан небольшой холм с камнями в виде черепа.

Я попытался открыть карту Людуса, но не смог. Система запрещала, так как урок ещё не окончился. Взломать атлас ОАЗИСа подобно библиотеке у меня не вышло.

"Чёрт!" — вырвалось у меня от негодования. Программа контроля поведения отфильтровала мои слова, поэтому ни миссис Ранк, ни мои одноклассники не услышали их. Однако, на моём экране появилось другое предупреждающее сообщение: "ЗАГЛУШЕНА НЕНОРМАТИВНАЯ ЛЕКСИКА, ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ЗА ПЛОХОЕ ПОВЕДЕНИЕ!".

Я посмотрел на время. Оставалось семнадцать минут и двадцать секунд до конца учебного дня. Я сидел и отсчитывал, стиснув зубы, каждую секунду, в то время как мой мозг всё ещё рвался вперёд.

Людус был неприметным миром в первом секторе. На ней было ничего кроме школ, поэтому это место было последним, где охотники стали бы искать Медный Ключ. Это было точно последним местом, о котором я мог подумать, что и делало его прекрасным тайником. Но почему Хэллидей решил спрятать Медный Ключ именно здесь? Только если...

Он хотел, чтобы его нашел школьник.

Я ещё не успел оправиться от последней мысли, когда наконец раздался звонок с урока. Все вокруг стали расходиться или исчезать прямо за партами. Персонаж миссис Ранк тоже растворился, и в считанные секунды я остался в классе один.

Я развернул карту Людуса на своём дисплее. Она представляла собой трёхмерный глобус, парящий передо мной, который я мог вращать руками. Людус был относительно маленькой планетой по стандартам ОАЗИСа, примерно с треть земной Луны, окружностью ровно в тысячу километров. Всего один непрерывный континент покрывал планету. Здесь не было океанов, только несколько десятков больших озёр. Планеты ОАЗИСа, будучи нереальными, не обязаны подчиняться законам природы. На Людусе всегда царил день, вне зависимости от твоего местоположения, а небо неизменно оставалось идеально безоблачным. Неподвижное солнце, зависшее над головой, было ни чем иным как виртуальным источником света, запрограммированным в воображаемое небо.

Учебные корпуса на карте выглядели как тысячи идентичных пронумерованных прямоугольников, расставленных по поверхности планеты. Они были разделены зелёными полями, реками, горными хребтами и лесами. Последние были всех форм и размеров, и многие из них граничили со школами. Рядом с картой я открыл модуль Гробницы Ужасов. На обложке была грубая иллюстрация холма, скрывающего гробницу. Я сделал скриншот изображения и переместил его в угол экрана.

Я лихорадочно начал лазить по любимым варезным сайтам, пока не нашёл плагин распознования изображений для ОАЗИСа.

Скачав программу через Guntorrent, я за несколько минут, разобрался как отсканировать всю карту поверхности Людуса для поиска холма с большими чёрными камнями в форме черепа. Таким, чтобы соответствовал по размеру, форме и внешнему виду изображению из модуля Гробницы Ужасов.

Примерно через десять минут поиска, программа подсветила возможные совпадения.

Я затаил дыхание, когда совместил участок карты Людуса с иллюстрацией к модулю D&D. Форма холма и структура черепа из камней идеально совпали.

Я немного уменьшил масштаб карты, а затем подвинул её, чтобы убедиться, что край горы упирается в скалу из песка и осыпающегося гравия. Прямо как в модуле Dungeon & Dragons.

Я испустил торжествующий вопль, эхом раздавшийся в пустом классе и отскочивший от стен моего маленького убежища. Я сделал это. Я действительно нашёл Гробницу Ужасов!

Сумев взять себя в руки, я сделал несколько нехитрых подсчётов. Возвышенность находилась в центре леса, похожего на амёбу, который располагался на другом конце Людуса, в 400 километрах от моей школы. Максимальная скорость бега моего персонажа была 5 километров в час, так что мне бы понадобилось больше трёх дней непрерывного движения, чтобы добраться туда. Если бы я мог телепортироваться, я был бы там спустя минуты. Стоимость перемещения на такое короткое расстояние составила бы всего пару сотен. К сожалению, это всё ещё превышало сумму на моём лицевом счету, в котором красовался большой жирный ноль.

Я взвесил варианты. Aech мог бы одолжить мне денег на проезд, но я не хотел просить его о помощи. Если я не могу добраться до гробницы самостоятельно, то я не заслуживаю добраться до неё вообще. К тому же, мне бы пришлось соврать Aech'у о том, зачем мне деньги; и так как я не просил его помощи раньше, любая просьба сейчас могла бы вызвать подозрения.

Думая об Aech'е, я не смог сдержать улыбку. Он по-настоящему сойдёт с ума, когда узнает обо всём. Гробница была спрятана меньше чем в 70 километрах от его школы! Практически на его заднем дворе.

Эта мысль породила идею, которая заставила меня вскочить на ноги. Я выбежал из класса в коридор.

Мало того что я придумал как телепортироваться на противоположную часть Людуса, ещё я знал как заставить мою школу заплатить за это.

Любая школа в ОАЗИСе имела кучу команд в различных видах спорта, включая рестлинг, американский и английский

футбол, бейсбол, волейбол и несколько других игр, которых не существовало в реальном мире, таких как Квиддич и безгравитационный CTF. Ученики вступали в эти команды, как делали бы это в реальных школах, и играли с помощью сложных спортивных контроллеров, которые бы позволяли бегать, прыгать, драться, бороться и так далее. У команды были ночные тренировки, тимбилдинги и выездные матчи с другими школами Людуса. Наша школа предоставляла бесплатные телепортационные билеты для любого ученика, который хотел поболеть за старую добрую ПШО №1873 в выездном матче. Я воспользовался этой возможностью лишь однажды, когда наша команда по CTF играла против школы Aech'a в чемпионате.

Добравшись до школьной канцелярии, я просмотрел запланированные игры и нашёл что искал. Этим вечером наша команда по футболу играла против ПШО №0571, которая находилась примерно в часе бега от леса, в котором была спрятана гробница.

Я протянул руку и выбрал игру; в моём инвентаре появился билет на телепортацию к школе №0571 и обратно.

Я забежал скинуть учебники в шкафчик и забрать оттуда фонарик, меч, щит и броню. Затем я помчался через главный вход по широкой зелёной лужайке перед школой.

Достигнув красной линии, отмечающей границу школьной территории, я оглянулся, и только убедившись, что никто меня не видит, шагнул через неё. Как только я это сделал, имя WADE3 над моей головой сменило на PARZIVAL. Поскольку я пересёк черту школьных земель, то мог снова использовать имя персонажа. Так же я мог скрыть полностью своё имя, если хотел путешествовать инкогнито, что я и сделал.

Ближайший траснпортный терминал был в нескольких минутах ходьбы от школы, в конце мощёной дороги. Это был большой куполообразный павильон, поддерживаемый десятком столбов из слоновьей кости. На каждом из столбов был изображена телепортационная символика ОАЗИСа, большая буква "T" в центре синего шестиугольника. Занятия только закончились, поэтому бесконечный поток студентов заполнял терминал. Внутри стояли длинные ряды синих телепортационных будок. Их форма и цвет напоминали мне ТАРДИС Доктора Кто. Я зашёл в первую попавшуюся свободную будку, её двери автоматически закрылись. Мне не нужно было вводить пункт назначения на тачскрине, потому что он уже был прописан в моём билете. Я просто засунул билет в слот, и на экране появилась карта Людуса, показывая линию от моего текущего местоположения до моей цели — зелёной точки, рядом с ПШО №0571. Будка немедленно

подсчитала расстояние моего путешествия (462 километра) и количество денег, которые должна будет оплатить школа (103 кредита). Билет прошёл проверку, напротив суммы к оплате появилась метка ОПЛАЧЕНО и мой персонаж исчез.

Я мгновенно появился в такой же будке, внутри такого же транспортного терминала на другом конце планеты. Выйдя наружу, на юге я увидел ПШО №0571. Она выглядела точь-в-точь как моя школа за исключением окружающего ландшафта. Я заметил несколько учеников из своей школы, идущих вдоль футбольного поля к своим местам. Мне было не понятно зачем им это надо. С тем же успехом они могли посмотреть игру через видеоканал, а пустые места на стадионе заполнили бы случайно сгенерированные NPC-фанаты, уплетающие виртуальную содовую и хот-доги во время игры. Иногда они бы даже пускали "волну".

Я уже бежал в противоположном направлении, вдоль зелёного поля, протянувшегося за школой. Вдалеке маячил небольшой горный хребет, и я мог разглядеть амёбную форму леса у его основания.

Я включил функцию автобега, затем открыл инвентарь и выбрал три предмета из представленных там. Броня появилась на моём теле, щит в перевязи на спине, а меч в ножнах, висящих сбоку.

Я был уже почти у окраины леса, когда зазвонил телефон. ID указывал на то что это был Aech. Возможно, звонил узнать почему я не зашёл в Подвал. Но если бы я ответил, на видео он бы увидел моего со всех опор мчащегося персонажа и ПШО №5071, маячущую далеко позади меня. Я мог скрыть своё текущее местоположение, ответив только голосом, но это выглядело бы слишком подозрительно. Поэтому я перенаправил звонок в свою видеопочту. Лицо Aech'а появилось в маленьком окошке на экране. Он звонил из какой-то PvP зоны. Десятки персонажей участвовали в ожесточённой борьбе на многоуровневом игровом поле позади него.

"Йо, Z! Что там с тобой? Дрочишь на Леди-ястреба? — на его лице появилась знаменитая чеширская ухмылка. — Я не надолго. Всё ещё планирую сделать немного попкорна и устроить марафон по Долбанутым. Ты со мной?". Он повесил трубку и изображение пропало.

Я написал текстовое сообщение, что не могу сегодня, так как у меня куча домашней работы. Затем открыл модуль Гробницы Ужасов и начал перечитывать её, страница за страницей. Я делал это медленно и вдумчиво, потому что был уверен, что в ней содержатся подробные описания всего, с чем мне предстоит столкнуться.

"В дальних уголках мира, под забытым и одиноким холмом, — читал я введение, — находится зловещая ГРОБНИЦА УЖАСОВ. Этот запутанный склеп полон страшных ловушек, странных и свирепых монстров, богатства и магических сокровищ, а где-то внутри него покоится злой деми-лич".

Последние слова обеспокоили меня. Личами называли нежить: обычно это был могущественный волшебник или король, который занялся чёрной магией, чтобы передать своё сознание воскрешенному им же трупу, таким образом достигнув извращённой формы бессмертия. Я встречал личей в бесчисленных видеоиграх и фэнтезийных романах. Их надо было избегать любой ценой.

Я изучил карту гробницы и описания всех комнат. Вход внутрь был схоронен рядом с разрушенной скалой. Тунель вёл вниз в лабиринт, состоящий из 33 комнат, каждая их которых была напичкана различными злобными монстрами, смертельными ловушками и (в основном проклятыми) сокровищами. Если каким-либо образом тебе удастся обойти все ловушки и найти путь через лабиринт, ты наконец достигнешь гробницы деми-лича Айсрерака. Комната была завалена сокровищами, но если ты их тронешь, появится король нежити Айсрерак и надерёт твою задницу. Если, каким-то судом, тебе удастся одолеть лича, ты сможешь забрать его сокровища и покинуть подземелье. Миссия завершена, задание выполнено.

Если Хэллидей воссоздал Гробницу Ужасов так как было написано в модуле, у меня были большие проблемы. Мой персонаж был хлюпиком третьего уровня без магического оружия и всего с 27 ХП. Чуть ли не любая ловушка и монстр, описанные в модуле, могли легко убить меня. И даже если я сумею добраться до гробницы, ультрамогущественный лич сможет убить моего персонажа, просто посмотрев на него.

Но меня подбадривало несколько вещей. Во-первых, мне было нечего терять. Если моего персонажа убьют, у меня исчезнет меч, щит и броня, а так же три уровня, которые я зарабатывал последние пять лет. Мне придётся создать нового персонажа первого уровня, который появится в том месте, где я последний раз логинился — перед моим шкафчиком в школе. Но зато потом я смогу вернуться в гробницу и попробовать ещё. И снова, и снова, каждую ночь, зарабатывая опыт и прокачивая уровень до тех пор, пока не отыщу Медный Ключ (В ОАЗИСе не было запасных персонажей. Пользователи могли иметь только одного героя. Хакеры использовали модифицированные очки, которые подделывали их сетчатку, таким образом позволяя создать второй аккаунт. Но если тебя поймают, то забанят в ОАЗИСе на всю

оставшуюся жизнь и дисквалифицируют из конкурса Хэллидея. Ни один охотник не мог позволить себе такого риска).

Второе моё преимущество (я надеялся) было в том, что я точно знал чего ожидать в гробнице, так как модуль предоставлял мне подробную карту всего лабиринта. Так же в нём было указано расположение всех ловушек и как обезвредить или обойти их. Ещё я знал в каких комнатах монстры, а в каких спрятано оружие и сокровища. Если, конечно, Хэллидей ничего не поменял. Я начал волноваться. Но на тот момент предвкушение оказалось сильнее беспокойства. В конце концов, это всего лишь моё самое важное открытие в жизни. Я был в паре минут от места, где спрятан Медный Ключ!

Наконец я добрался до окраины леса и забежал в него. Он был заполнен тысячами прекрасно отрендеренных клёнов, дубов, елей и лиственниц. Деревья выглядели так, будто их сгенерировали на основе стандартных шаблонов ландшафта ОАЗИСа, но их проработка поражала. Я остановился, чтобы поближе разглядеть одно из деревьев, и увидел муравьёв, ползающих по замысловатому узору коры. Я расценил это как знак, что я на верном пути.

Сквозь лес не было пути, поэтому я держал карту открытой на экране и следовал ей к холму с череповидной вершиной, которым был помечен вход в гробницу. Это было прямо там, куда указала карта, на большой просеке в центре леса. Выйдя на поляну, я почувствовал как моё седце пытается вырваться из грудной клетки.

Я взобрался на невысокий холм, и это было как будто я приближался к иллюстрации из модуля к D&D. Хэллидей потрясающе всё воссоздал. Двенадцать массивных чёрных камней были разложены на вершине в том же самом порядке, повторяя вид человеческого черепа.

Я подошёл к северному краю вершины и спустился по рушащейся скале, которую увидел там. Используя карту, я смог отыскать точное место в скале, где был спрятан вход в гробницу. Затем, используя свой щит как лопату, я стал копать. Через несколько минут, я обнаружил вход в тоннель, который вёл в тёмный подземный корридор. Пол в корридоре состоял из мозайки разноцветных камней с извилистой дорожкой из красной черепицы, вкраплённой в него. Снова прямо как в модуле D&D.

Я переместил карту подземелья Гробницы Ужасов в правый верхний угол дисплея и сделал её чуть более прозрачной. Затем я привязал щит к спине и достал фонарик. Ещё раз оглянулся, чтобы убедиться, что никто не наблюдает за мной; затем, сжимая меч в руке, я вошёл в Гробницу Ужасов.

0008

Стены коридора, ведущего вглубь гробницы, были испещрены странными рисунками, изображавшими пленённых людей, орков, эльфов и прочих созданий. Каждая фреска находилась точно на своём, описанном в модуле, месте. Я знал, что в каменной мозаике пола скрыто несколько пружинных ловушек. Наступишь на такую — и полетишь в яму, на дне которой ждут отравленные железные колья. Но положение всех ловушек было отмечено на моей карте, и я мог спокойно их все обойти.

Пока что всё соответсвовало описанию в модуле D&D; если это было верно и дальше, я вполне смог прожить достаточно долго, чтобы найти Медный Ключ. В гробнице было не так много монстров — гаргулья, скелет, зомби, несколько ядовитых змей, мумия и собственно злой деми-лич Айсрерак. Так как карта подсказывала мне где прячется каждый из них, я мог избежать боя с ними. За исключением, конечно, тех из них, которые охраняют Медный Ключ. И я уже мог догадаться кто же удостоился такой чести.

Я старался продвигаться осторожно, как будто и не знал, чего ожидать.

Обходя Сферу Аннигиляции в конце коридора, я обнаружил скрытую дверь возле последней ямы-ловушки. За ней был небольшой наклонный проход. Свет моего фонарика освещал темноту далеко впереди, отражаясь от влажных каменных стен. Всё вокруг заставляло меня чувствовать себя как в низкобюджетном фильме в жанре меча-и-магии, вроде "Ястреба-убийцы" или "Повелителя зверей".

Комната за комнатой прокладывал я свой путь по подземелью. Несмотря на то, что я знал расположение всех ловушек, мне приходилось быть очень осторожным, чтобы избегать их. В тёмной отталкивающей комнате, известной как Часовня Зла, я нашёл тысячи серебяных и золотых монет, спрятаных в кафедрах, там, где им и положено быть. Там было гораздо больше денег, чем мой герой мог унести, даже в Бездонной сумке, которую я нашёл. Собранные монеты появиль в моём инвентаре. Деньги автоматически конвертироались в кредиты и мой счёт превысил двадцать тысяч, что многократно превосходило всё, что я имел раньше. В дополнение к кредитам, мой персонаж получил очки опыта, пропорционально найденным монетам.

Спускаясь вглубь гробницы, я обнаружил несколько магических вещей по пути. Огненный меч +1. Камень Истинного

Зрения. Кольцо защиты +1. Я даже нашёл полный латный доспех +3. Это были мои первые магические вещи, и они подарили мне ощущение неуязвимости.

Доспех, надетый на персонажа, уменьшился в размерах чтобы идеально подойти ему. Его блестящая хромированная поверхность напоминала мне неимоверно крутую броню, которую носили рыцари в "Экскалибуре". Я даже переключился на пару секунд в вид от третьего лица и восхищенно смотрел как же круто выглядит мой персонаж.

Чем дальше я продвигался, тем более уверенно себя чувствовал. Расположение и наполнение гробницы в точности повторяло описание из модуля D&D. Так оно и было. До Колонного Тронного Зала.

Это был большой квадратный зал, заставленный десятками массивных каменных колонн. На огромном возвышении в дальнем конце зала покоился обсидиановый трон, украшеный черепами из серебра и слоновьей кости.

Всё в точности соответсвовало описанию, за одним огромным исключением. Трон должен был пустовать, но это было не так. Деми-лич Айсрерак восседал на нём, смотря на меня в полном молчании. Пыльная корона поблёскивала на его иссохшейся голове. Выглядел он в точности как на оригинальной обложке "Гробницы ужасов". Но ждать он должен был в усыпальнице гораздо дальше, а не здесь.

Сначала я хотел было бежать, но передумал. Если Хэллидей решил поместить здесь лича, возможно и Медный Ключ тоже в этой комнате. Я должен был это выяснить.

Пройдя всю комнату я остановился у подножия трона. Отсюда я видел лича более ясно. Его зубы, два ряда острых бриллиантов выстраивались в безгубую улыбку, а глаза заменили два рубина.

Впервые с того момента, как я вошёл в гробницу, я не знал что делать дальше.

Мои шансы выжить в бою один на один с деми-личем были, мягко говоря, нулевыми. Мой жалкий огненный меч +1 не мог его даже поцарапать, а рубины в его глазах могли вытянуть все жизненные силы из моего героя и убить его на месте. Даже шести-семи персонажам высокого уровня пришлось бы попотеть в бою с ним.

Про себя я подумал (и не в последний раз), что неплохо бы ОАЗИС был как старая адвенчура, где я мог сохраняться. Но он не был, и я не мог. Если мой персонаж погибнет здесь, то мне придётся заново начинать на пустом месте. Но это было не то время и не то место, чтобы сомневаться. Если бы лич убил меня

— я бы пришёл на следующий день, и попытался ещё раз. Гробница должна была перезагрузиться, когда часы ОАЗИСА пробьют полночь. Если бы это произошло, все обезвреженные ловушки заново бы установились и сокровища вместе с магическими вещами вновь появились бы на своих местах.

Я нажал кнопку записи в углу экрана, так что всё, что я вижу будет записано в видофайл, который я смогу просмотреть и изучить позже. Но увидел сообщение "ЗАПИСЬ ЗАПРЕЩЕНА". Видимо, Хэллидей отключил эту возможность внутри гробницы.

Глубоко вздохнув и подняв свой меч я поставил ногу на нижнюю ступеньку пьедестала. Тут же услышал хруст костей — Айсрерак медленно поднимал голову. Рубины-глаза налились насыщенным красным светом. Отступив на несколько шагов я ждал что он спрыгнет и атакует меня. Но он даже не поднялся с трона. Наоборот, он опустил голову и поймал меня своим холодным взглядом. "Приветствую, Parzival,— произнёс его скрежещущий голос. — Что ищешь ты?".

Это застало меня врасплох. Согласно модулю лич не разговаривал. Он просто атаковал, оставляя мне выбор — убить его или спасаться бегством.

"Я ищу Медный Ключ, — ответил я, потом, вспомнив, что говорю с королём, поспешно склонил голову и, встав на колено, добавил. — "Ваше Величество".

"Разумеется, — Айсрерак жестом приказал мне встать. — И ты пришёл в правильное место". Он встал и его мумифицированная кожа трескалась как старая шкура при каждом движении. Я крепче сжал свой меч, всё ещё ожидая атаки.

"Почему я должен считать тебя достойным обладания Медным Ключом?" — был его следующий вопрос.

Твою мать! И как, чёрт побери, я должен был ответить на это? И что если я дам неверный ответ? Он высосет мою душу и испепелит тело?

Я ломал голову над подходящим ответом. Лучшее, что я смог придумать, было "Позвольте доказать, что я достоин, Айсрерак".

Лич разразился долгим, будоражащим кровь гоготом, эхом отразившимся от каменных стен комнаты. "Хорошо! — сказал он. — Ты докажешь, что достоин, сразившись со мной в рыцарском турнире!".

Я ещё ни разу не слышал, чтобы лич вызывал кого-то на поединок. Особенно в подземных погребальных палатах. "Ладно, — сказал я неуверенно. — Но разве нам не нужны для этого лошади?".

"Не лошади, — ответил он, делая шаг от трона. — Птицы."

Он махнул своей костяной рукой в сторону трона. Вспыхнул

яркий свет, сопровождающийся звуковым эффектом превращения (который, я уверен, был позаимствован из старого мультфильма "Супер друзья"). Трон расплавился и превратился в старый аркадный автомат. Из его панели управления торчали два джойстика: жёлтый и синий. Я не смог сдержать улыбку, когда прочитал бегущую строку с названием на экране: JOUST ("Рыцарский турнир" — прим. перев.). Williams Electronics, 1982.

"Победитель двух из трёх игр, — прохрипел Айсерак. — Если победишь, я дам тебе то что ты ищешь".

"А если победите вы?" — спросил я, заранее зная ответ.

"Если выиграю я, — сказал лич, и рубины в его глазах загорелись ещё ярче, — то ты умрёшь!". Шар сжатого оранжевого пламени появился в его правой руке. Он угрожающе поднял её.

"Конечно, — сказал я. — Так я и предполагал. Просто решил уточнить".

Фаербол исчез из руки Айсерака. Он протянул свою кожистую ладонь, в которой теперь сверкали два четвертака. "Игры за мой счёт", — сказал он, затем подошёл к автомату и бросил оба четвертака в слот для монет. Игра издала два низких электронных звона и счётчик монет подскочил с нуля до двойки.

Айсерак обхватил жёлтый джойстик с левой стороны панели и сжал вокруг него свои костлявые пальцы. "Готов ли ты?" — прохрипел он.

"Ага", — ответил я и сделал глубокий вдох. Я размял костяшки кулаков и схватил левой рукой джойстик второго игрока, занеся правую руку над кнопкой взмаха крыльями.

Айсерак качнул головой влево и вправо, хрустнув шеей. Звук был похож на треск ломающейся связки веток. Затем он нажал кнопку с надписью "Два игрока" и поединок начался.

Joust был классической аркадой восьмидесятых с необычной задумкой. Игроки управляли рыцарями с копьями. Первый игрок сидел на страусе, а второй — на аисте. Ты должен был махать крыльями и летать по экрану, "сражаясь" с другим игроком и несколькими вражескими рыцарями (сидящими на канюках), управляемыми компьютером. При столкновении с врагом, побеждал тот, чьё копьё находилось выше. Проигравший умирал и терял жизнь. Когда умирал один из вражеских рыцарей, его птица откладывала зелёное яйцо, которое быстро хватал кто-нибудь из рыцарей противника, если ты не успел его подобрать. Ещё там появлялись крылатые птеродактили, появляющиеся для создания большего хаоса.

Я не играл в Joust больше года. Это была одна из любимых игр Aech'a, и как-то он поставил автомат с Joust себе в чатрум. Он всегда использовал игру для решения каких-нибудь споров или

разногласий о поп-культуре. Спустя несколько месяцев, мы играли почти каждый день. Сначала Aech играл чуть лучше меня и имел привычку злорадствовать над моими поражениями. Это так раздражало меня, что я начал практиковаться в Joust сам, играя с ИИ. Я оттачивал свои навыки, пока, наконец, не стал достаточно хорош, чтобы побеждать Aech'а многократно и постоянно. Затем уже я начал злорадствовать над ним, наслаждаясь местью. Последний раз, когда мы играли, я утёр ему нос так безжалостно, что он вышел из себя и поклялся себе больше никогда не играть со мной. С тех пор для решения споров и разногласий мы стали использовать Street Fighter II.

Мои навыки игры в Joust забылись ещё больше, чем я думал. Мне понадобились первые пять минут только для того чтобы расслабиться и привыкнуть к управлению и ритму игры. За это время Айсрерак успел убить меня дважды, безжалостно прихлопнув меня своим крылатым питомцем по идеальной траектории. Он управлял контроллером с просчитанным великолепием машины. Что, конечно, было на самом деле — передовой искусственный интеллект NPC, написанный самим Хэллидеем.

К концу первой игры ко мне начали возвращаться движения и уловки, которым я научился во время наших с Aech'ем баталий. Но Айсрераку не надо было разогреваться. Он изначально был в прекрасной форме, у меня не было ни единого шанса победить его с такой игрой как в начале. Последнюю мою жизнь он отнял ещё до того как я набрал 30 000 очков. Стыдоба.

"Одна игра позади, Parzival, — сказал он, оголив в улыбке ротовую полость. — Впереди ещё одна".

Он не стал терять время, заставляя меня стоять и смотреть как он доиграет. Протянув руку к задней панели, он дважды щёлкнул выключателем, перезагрузив автомат. После того как прошла приветственная заставка, он откуда-то из воздуха достал ещё два четвертака и бросил их в слот.

"Готов ли ты?" — спросил он снова, скрючившись над панелью.

Секунду поколебавшись, я спросил: "А вы не против поменяться местами? Я привык играть с левой стороны".

Это была правда. Когда мы играли в Подвале с Aech'ем, я всегда играл за страуса. То что в первой игре я находился справа, слегка выбивало меня из ритма.

Айсрерак с минуту обдумывал мой вопрос. Затем он кивнул: "Конечно". Он отошёл от автомата и мы поменялись местами. Внезапно мне пришла в голову мысль об абсурдности этой картины: парень в латах и король нежити сгорбились перед

контроллерами игрового автомата. Это было похоже на одну из тех сюрреалистических картин, которые можно было увидеть в старых выпусках журналов Heavy Metal и Dragon.

Айсерак выбрал игру на двоих и я приковал своё внимание к экрану.

Следующая игра началась для меня ничуть не лучше. Движения моего оппонента были неумолимыми и точными, и мне понадобились первые несколько волн только чтобы научиться уклоняться от них. А ещё меня отвлекало непривычное стучание костлявого пальца по кнопке.

Разжав зубы и очистив разум, я заставил себя не думать о том, где я нахожусь, против кого играю и что стоит на кону. Убеждал себя, что нахожусь в Подвале и другой джойстик держит Aech.

И это сработало! Я начал замечать недостатки в стиле игры лича, недочёты в его программе. Этому я научился за годы оттачивания мастерства в сотнях различных игр — всегда есть трюк, который поможет обмануть и победить компьютерного соперника. В играх, подобных этой, одарённый человек всегда победит игровой ИИ: программа не умеет импровизировать. Она может действовать случайно или по одному из немногих заранее определённых вариантов, основанных на конечном наборе заданных условий. Это аксиома игр, и таковой останется, пока человек не разработает искусственный интеллект, который действительно можно назвать интеллектом.

Вторая наша игра приближалась к развязке, но под конец я заметил шаблон в игре лича. Меняя направление движения своего страуса в определённый момент, я мог заставить его аиста врезаться в одного из надвигающихся канюков. Повторяя этот нехитрый трюг я смог снять его жизни одну за другой. Несколько раз я и сам погибал в процессе, но в итоге я победил его в десятой волне, не имея сам жизней в запасе.

Отступив от машины я вздохнул с облегчением. Пот ручейками стекал с моих ладоней и по краям шлема виртуальной реальности. Я вытер лицо рукавом и мой персонаж повторил это движение за мной.

"Хорошая игра", — сказал Айсерак. Затем, к моему вящему удивлению, протянул свою высохшую ладонь. Я пожал её, нервно посмеиваясь.

"Да, — ответил я, — неплохая игра". Мне почему-то показалось, что я на самом деле играл с Хэллидеем, но тут же прогнал эти мысли из головы, опасаясь за здоровье своего рассудка.

Айсерак снова сотворил два четвертака и опустил их в

машину. "Сейчас всё и решится. Готов ли ты?"

Я кивнул. На этот раз я взял на себя право самому нажать кнопку "Два игрока".

Решающая игра длилась дольше двух предыдущих вместе взятых. В финальной волне канюки заполонили экран настолько, что невозможно было перемещаться без риска потерять жизнь. Я и лич сошлись в дуэли в последний раз, на самом верху игрового поля, мы оба безостановочно жали кнопку взмаха крыльями и крутили джойстики влево-вправо. Айсрерак совершил свой отчаяный последний ход избегая моей атаки, и опустился ниже на какой-то микрометр. Его последний "скакун" погиб в крошечном пиксельном взрыве.

"ВТОРОЙ ИГРОК ИГРА ЗАКОНЧЕНА" появилось на экране, и лич испустил долгий, леденящий кровь вой. В ярости он ударил по автомату, круша его на миллионы крошечных пикселей, которые покатились по полу. Затем повернулся ко мне и низко поклонился: "Поздравляю, Parzival. Ты хорошо играл".

"Спасибо, благородный Айсрерак", — ответил я, едва сдерживаясь, чтобы не запрыгать от радости и не потрясти своим задом перед личом. Взяв себя в руки, я торжественно ответил поклоном. Поднявшись, я увидел как лич превратился в высокого человека мага в длинной чёрной робе. Я сразу же узнал его, это был персонаж Хэллидея, Anorak.

Я уставился на него, не в силах проронить ни звука. Годами среди охотников ходили слухи, что Anorak до сих пор бродит по ОАЗИСу, как самостоятельный NPC. Призрак Хэллидея в машине.

"Теперь, — произнёс маг, привычным голосом Хэллидея. — Твоя награда".

Зал наполнился оркестровой музыкой. К триумфальным духовым присоединились струнные. Я узнал музыку. Это был трек из оригинальной партитуры Джона Вильямса к Звёздным Войнам, звучавший в сцене где принцесса Лея награждает Люка и Хана медалями (а Чубака, если вспомнить момент, остаётся в пролёте).

Мелодя дошла до крещендо и Anorak протянул правую руку. Там, на его открытой ладони лежал Медный Ключ, предмет, который миллионы людей искали последние пять лет. Он протянул его мне и музыка стихла. В тот же момент я услышал звон колокольчика. Я только что получил 50 000 очков опыта — достаточно, чтобы мой персонаж достиг десятого уровня.

"Прощайте, сэр Parzival, — сказал Anorak. — Желаю Вам удачи в ваших поисках". И прежде чем я успел спросить, что же мне делать дальше или где искать первые врата, он растворился во вспышке света со звуком телепортации, который я знал по мультфильму D&D начала восьмидесятых.

Я остался один на пустом постаменте. Посмотрев на ключ в своей руке я преисполнился чувством восторга. Он выглядел как и на "Приглашении Anorak'a" — простой антикварный медный ключ, на овальном изгибе которого вытиснена римская цифра "I". Повертев его в руке моего героя и полюбовавшись отражением света факела на римской цифре, я вдруг обнаружил две строки текста, выгравированных в металле. Повернув ключ к свету я вслух прочитал: "То, что ты ищешь, сокрыто в отбросах нижнего уровня Даггората".

Мне не нужно было даже повторно читать надпись. Её значение стало мгновенно понятно. Я уже точно знал куда мне следует направиться, и что делать, когда я доберусь туда.

"Скрыто в оТбРоСах" было отсылкой к древней линейке компьютеров TRS-80, разработанных Tandy Corporation и продававшихся через сеть магазинов Radio Shack в семидесятых-восьмидесятых. Пользователи того времени дали TRS-80 уничижительное прозвище Отбросы-80.

То, что ты ищешь сокрыто в отбросах.

Первым компьютером Хэллидея был TRS-80 аж с 16 Кб ОЗУ. И я знал где искать копию этого компьютера в ОАЗИСе. Любой охотник знал.

В ранние годы существования ОАЗИСа, Хэллидей создал небольшую планету и назвал её Мидлтаун в честь родного городка в Огайо. Планета была место, в котором он тщательно воссоздал вид своего города в конце восьмидесятых. Помните утверждение, что вернуться в детство сложно? Хэллидей нашёл выход. Мидлтаун был его любимцем среди проектов, на которого он потратил годы программирования и доведения до блеска. И всем было известно (по крайней мере охотникам), что самое проработанной и точной частью Мидлтауна была копия дома Хэллидея.

У меня никогда не было возможности посетить её, но я видел сотни скриншотов и видеороликов оттуда. Внутри спальни Хэллидея стояла копия его первого компьютера, TRS-8 ˚Color Computer 2. Я был уверен, что именно там были спрятаны Первые Врата. И вторая строка текста с Медного Ключа подсказывала мне где их найти:

На нижнем уровне Даггората.

"Дагорат" было словом из синдарина, эльфийского языка, придуманого профессором Толкиеном для Властелина Колец. Означало оно "битва", но Толкиен писал его с одной 'г', а не с двумя. "Даггорат" (с двумя 'г') могло означать только одну вещь — невероятно непонятную игру, называемую Dungeons of Daggorath, выпущенную в 1982 году. Игра была эксклюзивом для платформы

TRS-8 ˚Color Computer.

Хэллидей писал в Альманахе Anorak'a, что именно Dungeons of Daggorath была той игрой, что определила его судьбу как разработчика игр.

А так же одной из игр, хранившихся в обувной коробке рядом с TRS-80 в воссозданной детской спальне Хэллидея.

Всё, что мне было нужно, это телепортироваться в Мидлтаун, зайти в дом Хэллидея, сесть за его TRS-80, сыграть в игру, дойти до нижнего уровня и... там я и должен был найти Первые Врата.

По крайней мере, так я себе это представлял.

Мидлтаун находился в Секторе Семь, далековато от Людуса. Но я собрал более чем достаточно золота и сокровищ, чтобы оплатить телепортацию. По предыдущим меркам моего персонажа, я стал богаче в пятьдесят раз.

Я посмотрел на часы. 23.03 OST (серверное время ОАЗИСа, совпадающее с EST (EST — часовой пояс восточной части США, GMT-5 — прим. перев.)). У меня было ещё восемь часов до школы. Я мог отправиться к Вратам в тот же момент. Бежать к выходу как сумашедший, затем мчаться к ближайшему терминалу телепорта. Оттуда я мог переместиться в Мидлтаун. Если отправиться сразу, я мог бы добраться до TRS-80 Хэллидея в течение часа.

Так же мне следовало бы поспать — я провёл в ОАЗИСе почти пятнадцать часов без перерыва. И завтра была пятница. Я мог переместиться в Мидлтаун сразу после школы и оставались бы целые выходные на поиски Первых Врат.

Да кого я обманываю? В ту ночь я бы не смог спать, равно как и сидеть на следующий день в школе. Я должен был идти сразу.

Начав было бежать к выходу, я остановился в центре зала. Через открытую дверь я увидел длинную тень, прыгающую по каменной кладке стены и услышал приближающиеся звуки шагов.

Несколько секунд спустя в дверном проёме появился силуэт персонажа. Пытаясь достать меч, я понял, что всё ещё держу Ключ в руке. Засунув его в кармашек на поясе, я наконец смог извлечь меч из ножен. Как только я поднял его, незнакомец заговорил.

0009

"Ты кто такой, чёрт тебя возьми?" — голос принадлежал девушке, или по крайней мере звучал так. Девушке, которой не терпелось броситься в драку.

Я ничего не смог ответить, и приземистый силуэт вышел из тени в мерцающий свет факела. Волосы цвета воронова крыла, короткие, как у Жанны Д'Арк. На вид около двадцати лет. Когда она подошла ближе, я понял, что знаю её. Мы никогда не встречались, но я узнал её лицо по скриншотам, которые она выкладывала в своём блоге последние годы.

Art3mis.

Она носила чешуйчатый доспех серо-синего цвета, который больше был похож на доспех из научной фантастики, нежели фентези. Два бластера на бёдрах и длинный эльфиский меч за плечом. Гоночные перчатки без пальцев в стиле Безумного Макса и классические солнцезащитные очки Ray-Ban. В целом она выглядела как должна была бы выглядеть девушка из постапокалиптического киберпанка середины восьмидесятых. И это подействовало на меня очень сильно. В двух словах: горячая штучка.

Подошвы её армейских ботинок цокали по каменному полу, пока она шла ко мне. Она остановилась там, где мой меч не мог её достать, но не обнажила свой. Напротив, они приподняла свои очки — деланый жест, на самом деле очки не мешали игроку видеть — и осмотрела меня с ног до головы.

Я был настолько ошарашен встречей со своим кумиром, что не мог выдавить из себя ни слова. Чтобы снять с себя этот паралич, я напомнил себе, что человек, управляющий этим персонажем, может быть вовсе и не женщиной. Эта "девушка", на которую я запал года три назад, вполне могла быть жирным парнем по имени Чак с волосатыми руками. Я представил себе эту отрезвляющую картинку, и смог сфокусироваться на происходящем. Возник первый вопрос: что она тут делает? Спустя пять лет поисков, думал я, крайне маловероятно чтобы мы оба раскрыли тайник Ключа в один день. Это не могло быть совпадением.

"Язык проглотил?" — спросила она. — Кто. Ты. Такой? Чёрт возьми!"

Как и у неё, у моего персонажа ник не отображался. Я бы предпочёл сохранить анонимность, особенно в сложившихся обстоятельствах. Могла ли она узнать правду?

"Приветствую, — я слегка поклонился. — Я Хуан Санчез

Вилла-Лобос Рамирез"

Она ухмыльнулась "Главный металлург испанского королся Карла Пятого?"

"К Вашим услугам", — ухмыльнуся я в ответ. Она заметила мою неявную цитату из Горца и ответила следующей. Итак, это точно Art3mis.

"Мило, — она посмотрела за моё плечо на опустевший пьедестал и опять на меня. — Итак, рассказывай. Как оно прошло?"

"Прошло что?"

"Турнир против Айсрерака", — сказала она как обычно произносят обыденные вещи.

Внезапно я понял. Она приходила сюда не первый раз. Я был не первым охотником, расшифровавшим Лимерик и нашедшим Гробницу Ужасов. Art3mis опередила меня в этом. И, так как она знала про игру в Joust, очевидно она уже встречалась личём. Но если бы у неё уже был Ключ, то не было бы причин приходить сюда снова. Вывод — у неё не было Ключа. Она сыграла с личём и проиграла. И она пришла пробовать снова. Из всего, что знал, я мог предположить, что это её восьмая или девятая попытка. И она полагала, что лич так же победил и меня.

"Эй! — она нетерпеливо топала правой ногой. — Я жду!".

Мне нужен был перерыв. Пробежать мимо неё, назад по лабиринту и — на поверхность. Но если я побегу, она может заподозрить, что ключ у меня и попытаться убить меня, чтобы заполучить его. Поверхность Людуса на карте ОАЗИСа была обозначена как полностью безопасная зона, значит никаких PvP боёв. Но я не имел ни малейшего представления, касается ли это гробницы — она была под землёй, да и вообще не отмечена на карте.

Art3mis выглядела опасным противником. Броня. Бластеры. И этот гигантский меч у неё за спиной — он мог быть усиленным. Если хотя бы половина из того, что она о себе рассказывала в блоге было правдой, она вполе могла быть пятидесятого уровня. Или даже выше. Если здесь разрешены бои между игроками, она надерёт мою задницу десятого уровня.

Я должен был изобразить спокойствие. И решил врать.

"Я облажался. Joust не моя игра"

Она немного расслабилась. Это был именно тот ответ, который она хотела получить. "Ага, та же фигня, — сказала она с сочувствием в голосе — Хэллидей написал довольно злой ИИ для старого короля Айсрерака, да? Его чертовски сложно победить". Она опустила глаза на мой меч: "Ты можешь его спрятать. Я не собираюсь драться с тобой".

Я держал меч наготове: "Это PvP-зона?".

"Без понятия. Ты первый, кого я здесь встречаю, — она повернула голову и улыбнулась. — Думаю, есть только один способ это выяснить".

Молниеносно выхватив клинок с разворота, она обрушила его на меня в одном слитном движении. В последнюю секунду я едва успел на пути её клинка выставить свой меч в жалкой попытке парировать атаку. Но оба наших меча замерли в в воздухе в нескольких сантиметрах друг ог друга, словно удерживаемые неведомой силой. На моём дисплее замигала надпись: СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ИГРОКАМИ ЗДЕСЬ ЗАПРЕЩЕНЫ!

Я смог облегчённо вздохнуть (в то время ещё я не знал, что ключи непередаваемы. Его нельзя выбросить или отдать другому персонажу. И если персонаж с ключом погибал, то и ключ исчезал вместе с телом).

"Вот и ответ на твой вопрос, — она ухмыльнулась. — Это зона без PvP боёв". Она мечом закрутила восьмёрку и отточеным движением убрала в перевязь за спиной. Профессионально.

Я тоже убрал свой меч, правда безо всяких выкрутасов. "Видимо, Хэллидей не хотел, чтобы игроки сражались за право игры с королём", — сказал я.

"Да уж, — снова ухмыльнулась она. — К твоему счастью".

"К моему? — ответил я, скрестив руки. — С чего ты это взяла?"

Она махнула рукой в сторону пустовавшего постамента: "У тебя явно поубавилось хитпоинтов после боя с Айсрераком".

Хм... Если Айсрерак победит тебя в Joust, тебе придётся биться с ним. Полагаю, это хорошо, что я выиграл. Иначе я бы сейчас создавал нового героя.

"У меня достаточно хитпоинтов, — соврал я. — Этот лич — полный ноль".

"Да ну? — в её голосе явно слышалось подозрение. — Я пятьдесят второго уровня и едва уношу отсюда ноги, каждый раз как мне приходится биться с ним. Я закупаюсь зельями здоровья, прежде чем спуститься сюда". Затем посмотрела на меня и добавила: "Я узнаю твой меч и доспех на тебе. Ты их тут же и нашёл, а это значит, что они лучше того, что ты носил раньше. Думаю, что ты низкоуровневый слабачок, Хуан Рамирез. И ещё я думаю, что ты кое-что прячешь."

Теперь, зная, что она не сможет напасть на меня, я решил сказать ей правду. Почему бы просто не достать Медный Ключ и не показать ей? Но я подумал ещё раз. Правильнее сейчас будет разделиться и отправиться в Мидлтаун, пока я ещё опережаю её. У неё же нет пока Ключа, и, возможно, не будет ещё несколько

дней. Кто знает, сколько бы попыток понадобилось мне, если бы не практика в Joust.

"Думай что хочешь, Ши-Ра, — сказал я, проходя мимо неё. — Возможно ещё увидимся во внешнем мире. Тогда, может, и познакомимся". Я коротко помахал ей: "До встречи".

"И куда это ты направился?" — она шла за мной.

"Домой", — ответил я, не останавливаясь.

"А лич? А Медный Ключ? — она указала в сторону постамента. — Он появится заново через несколько минут. В полночь по времени ОАЗИСа вся гробница восстановится. Подождёшь здесь — и у тебя будет ещё один шанс победить его, и тебе не придётся заново проходить все ловушки. Я потому и прихожу сюда незадолго до полуночи, так у меня есть две попытки подряд."

Умно. Если бы мне не удалось победить с первой попытки, неизвестно сколько раз мне понадобилось чтобы додуматься до этого. "Думаю, мы могли бы играть с ним по очереди, — сказал я. — Я уже попробовал, теперь твоя очередь, ок? В следующий раз я приду сюда сразу после полуночи завтра. Мы можем чередоваться до тех пор, пока один из нас не победит его. Справедливо звучит?".

"Думаю да, — сказала она, изучающе глядя на меня. — Но ты всё равно должен остаться. Может, произойдёт что-то неожиданное, если здесь окажутся сразу два персонажа. Возможно, Anorak был готов к такому варианту. Появятся сразу два лича, чтобы сыграть с каждым из нас? Или может..."

"Я предпочитаю играть в одиночку, — сказал я. — Давай остановимся на очерёдности, ладно?". Я был уже почти у выхода, когда она шагнула в мою сторону, заградив дорогу.

"Постой, задержись на секундочку, — её голос стал мягче. — Пожалуйста".

Я мог продолжить идти, прямо сквозь её персонажа. Но не стал. Я безудержно рвался в Мидлтаун к Первым Вратам, но при этом я стоял перед прекрасной Art3mis, с которой мечтал встретиться годами. И при личной встрече она была даже круче, чем я мог представить. Я страшно хотел провести с ней ещё больше времени. Хотел, как сказал музыкант восьмидесятых Говард Джонс, узнать её получше (герой ссылается на песню Like to get to know you well). Если бы я ушёл, я мог никогда больше не встретить её.

"Слушай, — сказала она, разглядывая свою обувь. — Я приношу свои извенения за то что назвала тебя низкоуровневым слабачком. Это было некрасиво. Я оскорбила тебя".

"Всё в порядке. Ты была права на самом деле. Я всего лишь

десятого уровня".

"Тем не менее, ты настоящий охотник. И достаточно умный, иначе не стоял бы здесь. Поэтому я хочу, чтобы ты знал, что я уважаю тебя и признаю твои навыки. Прости за пустую болтовню".

"Извинения приняты. Всё в порядке".

"Класс", — успокоилась она. Эмоции её персонажа были чрезвычайно реалистичными, это означало, что они снихронизируются с игроком вместо того чтобы управляться через программу. Видимо, у неё было дорогое оборудование. "Просто, я немного ошалела, увидев тебя тут, — сказала она. — В смысле, я знала, что кто-нибудь найдёт это место. Но не так быстро. До этого вся гробница принадлежала только мне".

"И как долго?" — спросил я, не ожидая, что она ответит.

Помолчав, она стала болтать без умолку. "Три недели! — сказала она раздражённо. — Я прихожу сюда уже три долбанных недели, пытаясь выиграть у этого дебильного лича в тупую игру! Его ИИ смешон! В смысле, ты должен понимать меня. Я никогда раньше не играла в Joust, а теперь она просто выносит мой мозг! Клянусь, я была так близка к тому, чтобы надрать ему задницу несколько дней назад, но потом...". Она теребила пальцами свои волосы от отчания: "Ааа! Я не могу спать. Не могу есть. Мои оценки упали ниже плинтуса, потому что я всё время практикую игру в Joust...".

Я хотел спросить у неё, учится ли она здесь же, на Людусе, но она продолжала говорить всё быстрее и быстрее, как будто в её мозгу прорвало плотину. Слова просто вылетали из неё. Она едва успевала переводить дыхание.

"... и я пришла сюда сегодня, думая, что это последняя ночь, когда я смогу победить этого ублюдка и получить Медный Ключ, но по прибытию увидела, что кто-то уже разрыл вход. Тогда я поняла, что мои худшие ожидания подтвердились. Кто-то ещё нашел гробницу. Я побежала вниз, совершенно обезумев. В смысле, не то чтобы я особено волновалась, так как не думаю, что кто-то сумеет победить Айсрерака с первого раза, но всё равно..." — она прервалась чтобы набрать воздуха и резко замолчала.

"Прости, — сказала она, спустя секунду. — Я вечно болтаю, когда взволнована. Или перевозбуждена. А сейчас происходит и то, и другое, потому что я всегда жутко хотела поговорить с кем-нибудь обо всём этом, но очевидно не могла излить душу, верно? Ты не можешь просто упомянуть в случайном разговоре, что..". Она снова заставила себя замолчать: "Блин, да я просто трепло! Пустомеля. Балаболка". Она изобразила, будто застегнула на молнию свои губы, закрыла их на ключ и выбросила

воображаемый ключ. Без раздумий, я сделал вид, будто поймал этот ключ и отпёр её губы. Это заставило её рассмеяться: милым, искренним смехом, который рассмешил и меня.

Она была очаровательна. Её вызывающее поведение и гиперкинетическая манера разговарваить напоминали мне Джордана, моего любимого героя из "Реального Гения". Я никогда не чувствовал такой мгновенной связи с другим человеком: ни в реальном мире, ни в ОАЗИСе. Даже с Aech'ем. Я почувствовал лёгкое головокружение.

Как только ей удалось прекратить смеяться, она сказала: "Мне действительно стоит настроить фильтр вылетающего из меня смеха".

"Ни в коем случае, — сказал я. — Это невероятно прекрасный смех на самом деле". Я вздрагивал от каждого слова, вылетающего из моих уст: "У меня тоже дебильный смех".

Отлично, Вэйд. Ты только что назвал её смех "дебильным". Идиот.

Но она лишь одарила меня своей улыбкой и беззвучно пролепетала "спасибо".

Я почувствовал внезапное желание поцеловать её. Симуляция это или нет, какая разница. Я собирался с духом, чтобы попросить её визитку, когда она протянула руку.

"Я забыла представиться, — сказала она. — Art3mis".

"Знаю, — сказал я, пожимая её руку. — На самом деле я большой фанат твоего блога. Постоянный читатель в последние несколько лет".

"Серьёзно?" — кажется, её персонаж покраснел.

Я кивнул. "Это честь познакомиться с тобой, — сказал я. — Меня зовут Parzival". Вдруг я понял, что до сих пор держу её руку, и заставил себя отпустить её.

"Parzival, говоришь? — она слегка наклонила голову. — В честь рыцаря Круглого Стола, который нашёл грааль, не так ли? Прикольно."

Я закивал, ещё более сражённый ею. Раньше мне приходилось каждый раз объяснять людям откуда взялся мой ник. "А Артемис была греческая богиня охоты, верно?".

"Точно! Но нормальное написание уже было занято, поэтому мне пришлось использовать нестандартное написание с тройкой вместо буквы "е".

"Знаю, — сказал я. — Ты упоминала это как-то в своём блоге. Два года назад". Я уже был готов назвать точную дату публикации этой записи, когда понял, что стану похожим на подхалимного кибер-преследователя: "Ты ещё тогда сказала, что тебе до сих пор приходится встречаться с нубами, которые произносят твой ник

как "Арт-три-мисс".

"Это правда, — сказала она, ухмыляясь. — Было такое".

Она протянула своою одетую в гоночную перчатку руку и предложила мне одну из визиток. В ОАЗИСе была возможность сделать дизайн своей визитки таким, каким хочешь. Art3mis сделала свою в виде винтажной кеннеровской (имеется ввиду фирма-производитель Kenner — прим. перев.) фигурки из Звёздных Войн (нераспакованной). Фигурка была пластиковой копией её персонажа: то же лицо, волосы и снаряжение. Уменьшенные версии её пушек и меча прилагались. Её контакты были напечатаны на карточке над фигуркой:

Art3mis

Маг/воин 52 уровня (автомобиль продаётся отдельно)

С задней стороны карточки были указаны ссылки на её блог, электронная почта и телефон.

Эта визитка была не только первой в моей жизни от девушки, но и самая крутая, которую я когда-либо видел.

"Это самая крутая визитка, которую я когда-либо видел, — сказал я. — Спасибо!".

Я протянул ей свою карту, которая была сделана под оригинальный картридж Adventure для Atari 2600 с моими контактами на наклейке:

Parzival

Воин 10 уровня (игра для контроллеров типа джойстик)

"Потрясающе! — сказала она, глядя на него. — Какой чумовой дизайн!".

"Спасибо", — к моем лицу прилила кровь. Я был готов предложить ей выйти за меня замуж.

Я добавил её визитку в свой инвентарь, и она отобразилась в списке предметов прямо под Медным Ключом. Изображение Ключа вернуло меня к реальности. Что я тут нахрен делаю, стоя тут и разговаривая с этой девчонкой, когда меня ждут Первые Врата? Я проверил время. Меньше пяти минут до полуночи.

"Слушай, Art3mis, — сказал я. — Мне было действительно безумно приятно с тобой познакомиться. Но я должен идти. Скоро сервер перезапустится, а я хочу выбраться отсюда до того как все ловушки и нежить отреспятся".

"Ох... Конечно, — у неё был разочарованный голос. — Мне всё равно надо подготовиться перед игрой в Joust. Но перед тем как ты уйдешь, дай кастану на тебя Лечение Серьёзных Ран".

Не дав мне времени отказаться, она положила руку на грудь моего персонажа и произнесла несколько магических слов. Мой счётчик жизней и так был на максимуме, поэтому её заклинание не дало эффекта. Но Art3mis об этом не знала. Она всё ещё

думала, что я дрался с личём".

"Теперь можешь идти", — сказала она, делая шаг назад.

"Спасибо, — сказал я. — Но ты была не обязана. Мы же соперники, помни".

"Знаю. Но мы же можем оставаться и друзьями, верно?"

"Надеюсь".

"Кроме того, до Третьих Врат ещё далеко. Я имею ввиду, что у нас даже сюда путь занял пять лет. И мои знания о стратегии геймдизайна Хэллидея подсказывают мне, что дальше будет только сложнее, — она понизила голос. — Слушай, ты действительно не хочешь остаться? Уверена, у нас получится сыграть одновременно. Можем давать друг другу советы по игре. Я уже начала обнаруживать некоторые уязвимости в технике короля...".

Теперь я начал чувствовать себя мудаком за то что обманываю её. "Это действительно хорошее предложение. Но мне надо идти, — я искал благовидный предлог. — Мне завтра с утра в школу".

Она кивнула, но черты её лица выражали недоверие. Затем её глаза расширились, как будто ей в голову пришла идея. Её зрачки бегали из стороны в сторону, сфокусированные на пространстве перед ней, и я понял, что она смотрит в окно браузера. В следующую секунду её лицо исказил гнев.

"Ты лживый ублюдок! — закричала она. — Бесчестный кусок дерьма!". Она сделала окно браузера видимым для меня и повернула его в мою сторону. Там было изображено Табло на сайте Хэллидее. В душевном запале я забыл проверить его.

Оно выглядело как и последние пять лет за одним исключением. Наверху, в первой строчке, появилось имя моего персонажа со счётом в 10 000 очков справа от него. Остальные девять слотов по-прежнему были заполненые инициалами Хэллидея, JDH, с нулями.

"Вот чёрт", — пробормотал я. Когда Anorak отдал мне Медный Ключ, я стал первым охотником в истории, получившим очки в конкурсе. Я наконец осознал: так как Табло видели люди по всему миру, мой персонаж стал знаменитым.

Просто чтобы убедиться я проверил заголовки новостей. Каждая из них содержала имя моего персонажа. Типа как: "ЗАГАДОЧНЫЙ ГЕРОЙ PARZIVAL ТВОРИТ ИСТОРИЮ" и "PARZIVAL НАШЁЛ МЕДНЫЙ КЛЮЧ".

Я стоял в оцепенении, заставляя себя дышать. Art3mis пихнула меня, но я этого, конечно, не почувствовал, даже не смотря на то что это движение подвинуло моего персонажа на несколько дециметров. "Ты победил его с первого раза?" —

крикнула она.

Я кивнул: "Он выиграл в первый раз, но я победил его в последних двух. Надо признаться, еле-еле".

"Чёёёёёрт! — завизжала она, сжав кулаки. — Как, твою мать, у тебя получилось выиграть с первого раза?". У меня сложилось впечатление, что она хочет ударить меня по лицу.

"Просто повезло, — сказал я. — Мы с другом постоянно выясняем отношения с помощью Joust. Поэтому у меня было куча времени для подготовки. Уверен, если ты немного попрактикуешься..."

"Ох, нет! — прорычала она, замахнувшись. — Не надо снисхождения, окей?". Она издала звук, который я могу назвать только воплем разочарования. "Не могу в это поверить! Ты представляешь как я пыталась победить его пять долбанных недель!".

"Но минуту назад ты говорила, что их было три...".

"Не перебивай меня! — снова толкнула она меня. — Я уже месяц беспрерывно тренируюсь играть в Joust! Мне уже летающие страусы по ночам снятся!".

"Должно быть, неприятное зрелище".

"А ты просто приходишь сюда и делаешь это с первого раза!" — она стала бить себя кулаком по голове, и я понял, что она злится на себя, а не на меня.

"Слушай, — сказал я. — Это правда была просто удача. Я приноровился играть в классические аркады. Это моё призвание". Я пожал плечами: "Хватит бичевать себя как Человек Дождя, хорошо?".

Она остановилась и уставилась на меня. Через секунду она глубоко вздохнула. "Почему это не Centipede? Или Ms. Pac-Man? Или BurgerTime? Тогда бы я уже прошла Первые Врата".

"Что ж, этого я не знаю", — сказал я.

Она посмотрела на меня секунду, а затем одарила дьявольской улыбкой. Повернувшись лицом к выходу, она стала выполнять сложные жесты в воздухе перед лицом, шепча слова какого-то заклинания.

"Эй, — сказал я. — Постой секундочку. Что ты делаешь?".

Но я уже знал ответ. Как только она закончила колдовать, из ниоткуда появился гигантский камень, заслонив собой выход из комнаты. Чёрт! Она накастовала заклинание Барьера. Я был в западне.

"Ой, да ладно! — крикнул я. — Зачем ты это сделала?".

"Похоже, ты очень спешишь выбраться отсюда. Предполагаю, что когда Anorak дал тебе Медный Ключ, вдобавок ты получил некоторую подсказку о местонахождении Первых Врат.

Правильно? Ты туда направлялся?".

"Верно", — ответил я. Можно было всё отрицать, но какой в этом был толк?

"Ну, пока ты не сможешь аннулировать моё заклинание — а я думаю, ты не сможешь, мистер Воин Десятого Уровня, — барьер продержит тебя здесь до полуночи, когда перезапустится сервер. Все те ловушки, которые ты обезвредил, снова будут активны. Это значительно замедлит твоё продвижение к выходу".

"Да, — сказал я. — Замедлит".

"А пока ты будешь прокладывать путь на поверхность, у меня будет ещё одна попытка победить Айсрерака. И на этот раз я уничтожу его и буду дышать тебе в спину, мистер".

Я скрестил руки: "Если король надирал тебе задницу последние пять недель, с чего ты взяла, что выиграешь на этот раз?".

"Дух соревнования пробуждает лучшее во мне, — ответила она. — Всегда пробуждал. А сейчас у нас с тобой серьёзное соревнование".

Я окинул взглядом созданный ею барьер. Поскольку она была выше 50 уровня, можно было ожидать, что заклинание будет действовать максимально допустимое количество времени: пятнадцать минут. Всё что я мог сделать, это стоять там и ждать пока оно рассеится. "Ты злая, знаешь это?", — сказал я.

Она ухмыльнулась и покачала головой: "Хаотично-нейтральная, сладкий".

Я ответил ей своей ухмылкой: "Я все ещё собираюсь сделать тебя в Первых Вратах, помни".

"Возможно, — сказала она. — Но это только начало. Сначала тебе надо найти их. Плюс впереди ещё два ключа и двое врат. Куча времени для меня, чтобы догнать тебя и оставить тебя далеко позади".

"Что ж, посмотрим, мадемуазель".

Она указала на окно с Табло: "Ты теперь знаменитость. Понимаешь, что это значит?"

"У меня не было времени подумать об этом".

"Что ж, а у меня было. Я думала об этом последние пять недель. Имя твоего персонажа на Табло изменит всё. Общественность снова будет одержима конкурсом, как в самом начале. СМИ озвереют. Завтра Parzival станет нарицательным именем".

Эти слова заставили меня почувствовать лёгкую тошноту.

"В реальном мире ты тоже можешь стать знаменитым, — продолжала она. — Если откроешь свою личность перед СМИ".

"Я не идиот".

"Хорошо. Потому что на кону миллиарды долларов и теперь все будут думать, что ты знаешь где находится пасхалка. В мире полно людей, готовых убить за эту информацию".

"Знаю, — сказал я. — И ценю твоё беспокойство. Но со мной всё будет хорошо".

Но я сам слабо в это верил. Никогда не думал об этом, потому что, наверное, не верил, что смогу оказаться в таком положении.

Мы стояли и молча следили за часами. "Что ты сделаешь, если выиграешь? — внезапно спросил она. — Как потратишь деньги?".

Я потратил много времени, думая над этим вопросом. Мечтал об этом. Мы с Aech'ем сделали смешные списки желаний, на которые хотим потратить призовые деньги.

"Не знаю, — сказал я. — Как обычно, думаю. Перееду в особняк. Накуплю всякого крутого дерьма. Не буду бедным".

"Ух ты. Великий мечтатель, — сказала она. — А после покупки особняка и "крутого дерьма" куда денешь оставшиеся 130 миллиардов?".

Не желая, чтобы она посчитала меня за поверхностного идиота, я импульсивно выпалил то, что всегда мечтал сделать в случае выигрыша. То, что никому никогда не говорил.

"Я бы построил атомный межзвёздный космический корабль на орбите Земли, — сказал я. — Заполнил бы его пожизненным запасом пищи и воды, самоподдерживающейся биосферой и суперкомпьютером со всеми фильмами, книгами, песнями, играми и когда-либо созданными частями искусства человеческой цивилизации, а так же самостоятельной копией ОАЗИСа. Затем пригласил бы всех близких друзей на борт вместе с командой врачей и учёных, и мы бы свалили ко всем чертям. Покинули бы солнечную систему и стали бы искать похожую на Землю планету".

Конечно, я не до конца ещё продумал этот план. Оставалось много деталей для дальнейших размышлений.

Она приподняла бровь: "Довольно амбициозно. Но ты ведь понимаешь, что почти половина людей на этой планете голодают, да?". Я не услышал в её голосе и оттенка злобы. Она говорила так, словно искренне верила, что меня этот факт не волнует.

"Да, знаю, — сказал я в свою защиту. — Причина голода в том, что мы разрушили планету. Земля гибнет, ты же понимаешь? Время уходить".

"Весьма пессимистичное видение, — ответила Art3mis. — Если этот куш достанется мне, я сделаю так, чтобы у всех на планете было в достатке еды. Победив мировой голод, мы сможем

придумать как восстановить окружающую среду и побороть энергетический кизис".

Я закатил глаза: "Да. И как только ты закончишь создавать своё чудо, сможешь развить генетику и создать семейку Смурфиков и единорогов, чтобы они наполняли весельем твой новый идеальный мир".

"Я серьёзно".

"Ты действительно думаешь, что это так просто? — я распалился. — Ты думаешь, что можешь выписать чек на двести сорок миллиардов долларов и это исправит все проблемы мира?".

"Не знаю. Может, и нет. Но я должна проверить."

"Если выиграешь."

"Да. Если выиграю."

Затем часы ОАЗИСа пробили полночь. Мы оба знали когда именно это произошло — на постаменте появился и трон, и Айсрерак. Он сидел неподвижно и выглядел точь-в-точь как тогда, когда я только вошёл в зал.

Art3mis посмотрела на него и опять на меня. Улыбнулась и помахала: "Увидимся, Parzival".

"Да уж, — ответил я. — "Увидимся". Она повернулась и пошла к трону. Я окликнул её: "Эй, Art3mis!".

Она обернулась. Почему-то я считал, что должен был ей помочь, хотя и знал, что не стоит. "Попробуй играть слева. Я так и выиграл. Я подумал, что его будел легче победить, если он будет играть на аисте.".

Пару мгновений она смотрела на меня пытаясь понять, не разыгрываю ли я её. Потом кивнула и поднялась на постамент. Айсрерак вернулся к жизни как только она поднялась на первую ступень.

"Приветствую, Art3mis, — прогремел его голос. — Что ищешь ты?"

Я не услышал её ответа, но через несколько секунд трон превратился в игровой автомат Joust, как и прежде. Art3mis что-то сказала личу и они поменялись местами — она встала слева. Игра началась.

Я наблюдал за их игрой издалека, пока не рассеялось заклинание барьера. Затем бросил последний взгляд на Art3mis и побежал в открывшийся дверной проём.

0010

Обратный путь на поверхность занял у меня чуть больше часа. Выбравшись наружу, я увидел мигающий индикатор ПОЛУЧЕНО СООБЩЕНИЕ и понял, что Хэллидей поместил гробницу в зону без связи, так что никто не мог принимать звонки, текстовые сообщения или почту, находясь внутри. Вероятно, чтобы охотники не могли запросить помощь или совет.

Я проверил сообщения — Aech пытался достучаться до меня с того момента, как моё имя появилось на Табло. Он звонил мне более дюжины раз, присылал сообщения, в которых христом просил рассказать, что происходит, КАПСОМ КРИЧАЛ мне срочно перезвонить. Едва успев удалить сообщения, я получил ещё один входящий звонок — снова Aech. Я решил не отвечать, и отправил сообщение, обещая позвонить как только смогу.

Весь свой путь через лес я держал в углу открытым Табло, чтобы сразу увидеть, если Art3mis победит лича и получит Ключ. Когда я был у терминала и запрыгнул в ближайшую будку, было немногим больше двух часов ночи.

Я ввёл пункт назначения на тачскрине будки и на дисплее появилась карта Мидлтауна. На выбор мне было предложено 256 пунктов телепортации.

Хэллидэй, создавая Мидлтаун, поместил в нём не одну копию своего родного города. По всей поверхности мира он разбросал 256 идентичных копий. Я думал, что нет разницы, в какой дом я пойду, так что выбрал наугад один у экватора. Затем нажал ПОДТВЕРДИТЬ и мой персонаж исчез.

Спустя миллисекунду я стоял внутри старой телефонной будки 1980 года, установленной на автобусной остановке Грейхаунд. Открыв дверь, я шагнул наружу. Было такое ощущение, что я вышел из машины времени. Поблизости околачивалось несколько NPC, одетых в стиле серединые восьмидесятых. Девушка с гигантской озоноразрушающей причёской кивала головой в такт музыке из чересчур большого Walkman'a. Парень в сером пиджаке "только для членов" собирал кубик Рубика, прислонившись к стене. Панк с ирокезом сидел на пластиковом стуле и смотрел повтор "Быстрины" по платному телевидению.

Я увидел выход и направился к нему, обнажив меч. Вся поверхность Мидлтауна была PvP зоной, так что мне приходилось быть осторожным.

Вскоре после начала Охоты, эта планета превратилась в Центральный Вокзал, и все 256 копий родного города Хэллидея

были прочёсаны и разграблены бесконечной вереницей охотников, ищущих ключи и подсказки. На форумах бытовало мнение, что Хэллидей создал множеством копий города чтобы несколько аватаров могли исследовать его и не сражаться друг с другом за территорию. Конечно, все эти поиски в итоге дали большую жирную дырку от бублика. Ни ключей. Ни подсказок. Ни пасхалки. С тех пор интерес к планете почти снизошёл на нет. Но всё равно несколько охотников могли случайно оказаться там.

На случай, если я встречу другого охотника в доме Хэллидея, я планировал сбежать, затем украсть машину и проехать 40 километров (в любом направлении) до следующей идентичной копии Мидлтауна. И так далее, пока я не найду свободный дом Хэллидея.

За пределами автобусной остановки стоял прекрасный среднезападный денёк. Красновато-оранжевее солнце зависло невысоко в небе. Даже хотя я ни разу не был в Мидлтауне до этого, я подробно изучал его и знал, что, не смотря на то куда ты идёшь, на улице всегда будет великолепная поздне-осенняя погодка приблизительно 1986 года.

Я раскрыл карту города и проложил путь от текущего местонахождения до дома Хэллидея. Он находился примерно в полутора километрах на север. Я заставил бежать своего персонажа в этом направлении. Оглядываясь вокруг, я был поражён кропотливому вниманию к деталям. Где-то я читал, что Хэллидей запрограммировал всё здесь в одиночку, рисуя по детским воспоминаниям о своём доме. Он использовал старые карты города, телефонные справочники, фотографии и видеоматериалы, чтобы сделать всё максимально аутентично и аккуратно.

Эти места многим напоминали мне городок из фильма Свободные. Маленький, похожий на деревню и малонаселённый. Дома казались чересчур большими и стояли до смешного далеко друг от друга. Меня поразило, что пятьдесят лет назад даже малообеспеченная семья могла позволить себе дом. NPC-горожане выглядели как статисты из клипов Джона Кугара Мелленкампа. Я видел людей сгребающих листья, выгуливающих собак и сидящих на крыльце. Из любопытства я махал им, а они дружелюбно отвечали мне тем же.

Отсылки к тому времени были повсюду. Управляемые NPC легковушки и грузовики курсировали вверх и вниз по тенистым улицам, все они были изрядно жрущими бензин антиквариатами: Trans-Ams, Dodge Omnis, IROC Z28s, и K-cars. Я проехал заправку, знак на которой предлагал бензин по 25 центов за литр.

Я уже собирался свернуть на улицу Хэллидея, когда услышал

фанфары и тут же посмотрел на окно Табло, которое было всё ещё открыто в углу экрана.

Art3mis сделала это.

Её имя появилось под моим со счётом 9000 очков — на тысячу меньше, чем у меня. Похоже, я получил бонус за то, что мой персонаж первым добыл Медный Ключ.

Впервые для меня изменился сам смысл существования Табло. Отныне оно не только позволяло охотникам следить за продвижением коллег, но и показывало всему миру ведущих игроков, порождая тем самым новых звёзд (и мишеней).

Я знал, что в этот момент Art3mis смотрит на свою копию Медного Ключа, читая выгравированную подсказку на его поверхности. Я не сомневался, что она, как и я, не затратит много времени на расшифровку. Вполне возможно, она уже направлялась в Мидлтаун.

Это заставило меня шевелиться. У меня был всего час форы. Может, и того меньше.

Добравшись до Кливленд Авеню — улицы, на которой вырос Хэллидей, — я побежал по испещрённому трещинами тротуару к крыльцу его дома. Его внешний вид полностью соответствовал тому, что я видел на фотографиях: скромное добротное двухэтажное здание с красной виниловой обшивкой. На дороге припарковано два Форда, выпущенные в конце семидесятых, один из которых стоял без колёс на шлакоблоках.

Глядя на копию дома Хэллидея, которую он сделал, я попытался представить каково ему было расти здесь. Я читал, что в реальном Мидлтауне в Огайо все дома на этой улице были снесены в конце девяностых чтобы освободить место под торговый центр. Но Хэллидей сохранил своё детство навсегда здесь, в ОАЗИСе.

Я побежал по дорожке и вошёл через парадную дверь, которая привела меня в гостиную. Я знал эту комнату по Приглашению Anorak'a. Я узнал эту симулированную деревянную обшивку, оранжевый ковёр и яркую мебель, которая выглядела так, будто её откопали на каких-то распродажах эпохи диско.

Дом был пуст. По каким-то причинам Хэллидей решил не создавать NPC-копии его родителей и себя самого. Наверное, это было слишком стрёмно даже для него. Однако, я увидел знакомую семейную фотографию на стене в гостиной. Портрет был сделан в местом Kmart'е (сеть розничных магазинов в США — прим. перев.) в 1984 году, однако мистер и миссис Хэллидей были одеты в стиле конца семидесятых. 12-летний Джимми стоял между ними, сердито глядя в камеру из-под толстых очков. Хэллидеи выглядели как обычная американская семья. По

фотографии было невозможно определить, что этот крепкий мужчина в коричневом костюме алкоголик, а у улыбающейся женщины в цветочном брючном костюме биполярное аффективное расстройство; или что этот малец в выцветшей майке Asteroids однажды создаст целую вселенную.

Оглядываясь вокруг, я думал почему Хэллидей, у которого по его заявлениям было несчастное детство, стал со временем отзываться о нём с такой ностальгией. Я знал, что если наконец свалю со стеков, уже никогда не буду жалеть об этом. И точно не стану делать детальную симуляцию этого места.

Я взглянул на громоздкий телевизор "Зенит" и подключенной к нему Atari 2600. Деревянная панель на пластиковом корпусе Atari идеально сочеталась с деревянным корпусом телевизора и стенами гостиной. Позади приставки стояла обувная коробка с картриджами: Combatt, Space Invaders, Pitfall, Kaboom! Star Raiders, The Empire Strikes Back, Starmaster, Yars' Revenge, и E.T. Охотники придавали большое значение отсутствию Adventure, в которую играл Хэллидей в Приглашении Anorak'a. Люди обыскали весь Мидлтаун в поисках копии, но было похоже, что на этой планете их нет. Охотники несли копии Adventure с других планет, но когда вставляли их в приставку, игра отказывалась работать. До сих пор никто так и не узнал почему.

Я быстро осмотрел остальные комнаты и убедился, что кроме меня в нём не было игроков. Затем я открыл дверь в комнату Джеймса Хэллидея. Она оказалась пустой, и я шагнул внутрь, закрыв за собой дверь. Скриншоты и виртуальные имитации этой комнаты были доступны годами, поэтому я успел досконально изучить их. Но "вживую" я был тут впервые. По телу прошёл озноб.

Ковёр был ужасного горчичного цвета. То же самое и с обоями. Но стены почти полностью были покрыты постерами с изображениями фильмов и рок-групп: Настоящие Гении, Военные игры, Трон, Pink Floyd, Devo, Rush. Книжная полка, стоящая в дверях, была переполнена научно-фантастическими и фентезийными книгами (естественно, я прочитал их все). Вторая полка у кровати была забита до отказа старыми компьютерными журналами и книгами правил Dungeon & Dragons. Несколько длинных коробок с комиксами были выстроены вдоль стены и заботливо подписаны. Там же, на разбитом деревянном столе стоял первый компьютер Джеймса Хэллидея.

Как и на многих других домашних компьютерах той поры, системный блок лежал горизонтально. На передней панели рядом с кнопками была напечатано "TRS-8 °COLOR COMPUTER 2, 16K RAM". Кабели змеились из задней части машины и вели к

кассетному проигрывателю, небольшому цветному телевизору, матричному принтеру и 300-бодовому модему. На столе за модемом были выцарапаны многочисленные номера для дозвона.

Я присел и нащупал выключатели компьютера и телевизора. Я услышал треск статики и низкий гул, присущий разогревающемуся телевизору. Спустя мгновение, на экране появилось приветствие TRS-80, и я увидел следующий текст:

EXTENDED COLOR BASIC 1.1 COPYRIGHT (c) 1982 BY TANDYOK

Под надписью мигал курсор, постоянно меняя свой цвет. Я набрал HELLO и нажал энтер.

"?SYNTAX ERROR", — появилось на экране. "Hello" не являлся командой Бейсика — единственного языка, который понимал древний компьютер.

Из своих исследований я знал, что кассетный проигрыватель использовался в TRS-80 как ленточный накопитель. Он хранил данные как аналоговый звук на магнитных аудиокассетах. Когда Хэллидей начинал программировать, у него в силу малообеспечнности не было даже дисковода. Поэтому ему приходилось хранить свой код на кассетах. Обувная коробка за проигрывателем была заполнена десятками таких кассет. На большинстве из них были адвенчуры: Raaka-tu, Bedlam, Pyramid и Madness and the Minotaur. Среди прочего там лежало несколько картриджей, который вставлялись в специальный слот сбоку компьютера. Я порылся в ящике, пока не нашёл картридж с напечатанной кривой жёлтой надписью DUNGEONS OF DAGGORATH на его изношенной красной этикетке. На картинке был изображён вид от первого лица на длинный корридор подземелья, посреди которого стоял неуклюжий синий гигант с большим каменным топором в руках.

Когда полный список игр Хэллидея был только опубликован, я скачал и прошёл каждую из них, так что Dungeons of Daggorath уже был пройден двумя годами ранее. Это заняло большую часть выходных. Графика в игре была не очень, но это не мешало ей быть весёлой и невероятно увлекательной.

На форумах за последние пять лет писали, что несколько охотников играли и проходили Dungeons of Daggorath прямо здесь, на TRS-80 Хэллидея. Кто-то прошёл все игры из коробки чтобы проверить произойдёт ли что-нибудь. Ничего не произошло. Но ни у одного из этих охотников не было Медного Ключа.

Мои руки слегка дрожали, когда я выключил TRS-80 и вставил картридж Dungeons of Daggorath. Когда я включил компьютер обратно, экран мигнул чёрным цветом и под

аккомпанемент зловещих звуков появилось пикселизированное изображение волшебника. В одной руке он держал посох, а позади него большими буквами висела надпись: ОСМЕЛИШЬСЯ ЛИ ТЫ ВОЙТИ... ПОДЗЕМЕЛЬЯ ДАГГОРАТА!

Я положил пальцы на клавиатуру и начал играть. Как только я это сделал, приёмник, стоящий на гардеробе Хэллидея, сам включился и из него полилась знакомая музыка. Это была тема Бэзила Поледуриса из Конана-Варвара.

Я подумал, что этим Anorak показывал мне, что я на правильном пути.

Я быстро потерял счёт времени, забыв о том что мой персонаж сидит в комнате Хэллидея, а в реальности я жмусь к электрическому обогревателю в своём убежище и нажимаю на кнопки невидимой клавиатуры. Все промежуточные слои исчезли и я потерялся в игре внутри игры.

В Dungeons of Daggorath надо управлять своим героем, вводя команды, — как например ПОВЕРНУТЬ ВЛЕВО или ВЗЯТЬ ФАКЕЛ, — и прокладывать свой путь сквозь лабиринт векторных корридоров, отбиваясь от пауков, каменных гигантов, магических шаров и призраков, двигаться всё дальше и дальше и пройти пять уровней разной сложности. Потребовалось время, чтобы вспомнить команды и навыки, но как только это произошло, игра перестала быть сложной. Возможность сохраняться в любой момент давала мне фактическое бессмертие (хотя сохранение и загрузка с проигрывателя были медленными и утомительными процедурами; такой процесс обычно требовал несколько попыток и долго возился с регулятором громкости). Сохранения так же позволили мне выходить из игры для перерывов на душ и подзарядку обогревателя.

Пока я играл, тема из Конана Варвара закончилась и приёмник перещёлкнул кассету на другую сторону, порадовав меня синтезаторными темами из Леди-Ястреба. Я не мог дождаться момента, когда смогу утереть этим нос Aech'у.

До последнего уровня подземелья я добрался в четыре часа утра, где и столкнулся с Злым Волшебником Даггората. После двух смертей и загрузок, я наконец победил его, используя Эльфийский Меч и Кольцо Льда. Игра закончилась как только я поднял необходимое для победы кольцо волшебника. Как только я сделал это, посреди экрана появилась картинка, иллюстрирующая волшебника с яркой звездой на его посохе и робе. Текст ниже гласил: УЗРИТЕ! СУДЬБА ЖДЁТ РУКИ НОВОГО ВОЛШЕБНИКА!

Я ждал что будет дальше. Пару секунд ничего не происходило. Но вдруг древний матричный принтер Хэллидея

ожил и с трещанием распечатал всего одну строку текста. Из верхней части устройства выехал лист бумаги. Я оторвал бумагу и прочитал:

ПОЗДРАВЛЯЮ! ТЫ ОТКРЫЛ ПЕРВЫЕ ВРАТА!

Я огляделся вокруг и заметил, что в стене комнаты появились кованные ворота на том месте, где секунду назад висел постер Военных Игр. В центре ворот висел медный замок.

Забравшись на стол Хэллидея, чтобы достать до замка, я засунул Медный Ключ в скважину и повернул его. Ворота засветились как от перегрева и их двойны створки отворились, открывая звёздное пространство. Это было похоже на портал в глубокий космос.

"Боже мой, оно полно звёзд", — прозвучал бестелесный голос. Я вспомнил, что это цитата из фильма 2010. Затем зазвучал низкий, зловещий гул, а за ним отрывок из темы "Так Говорил Заратустра" Рихарда Штрауса.

Я наклонился и заглянул в портал. Слева направо, сверху вниз. Ничего кроме бесконечной простыни звёзд во всех направлениях. Прищурившись, я мог даже разглядеть несколько туманностей и галактик вдалеке.

Без колебаний, я прыгнул в открытые врата. Казалось, что они втащили меня, и я стал падать, но почему-то вперёд, а не вниз. И звёзды как будто падали вместе со мной.

0011

Я стоял перед старым автоматом с игрой Galaga.

Игра уже шла. У меня было два корабля и 41780 очков. Я посмотрел вниз и увидел, что мои руки лежат на контроллерах. Через секунду или две дезориентации, я рефлекторно стал играть, передвинув джойстик левее, чтобы избежать уничтожения одного ищ моих кораблей.

Глядя одним глазом в игру, я пытался понять где нахожусь. Периферийным зрением я видел слева от себя автомат с Dig Dug, а справа — с Zaxxon. Позади я слышал какофонию из других старых аркадных автоматов. После того как я отразил волну в Galaga, я обратил внимание на своё отражение в экране. Оно не было похоже на моего персонажа. Это было лицо Мэттью Бродерика. Юного Мэттью Бродерика, ещё до его ролей в Феррисе Бьюлере и Леди-Ястребе.

Я понял где нахожусь. И кто я такой.

Дэвид Лайтман, герой Мэттью Бродерика в Военных Играх. И в этой сцене он впервые появляется на экране.

Я был в фильме.

Бросив беглый взгляд вокруг, я увидел проработанную копию 20 Grand Palace: зал аркадных автоматов и пиццерия в одном заведении, которое появлялось в фильме. Остальные посетители сидели за столами, ели пиццу и пили содовую. Из угла, в котором стоял музыкальный автомат, доносилась композиция "Video Fever" группы Beepers. Всё вокруг было точь-в-точь как в фильме. Хэллидей скопировал каждую деталь из фильма и воссоздал их в интерактивном симуляторе.

Срань господня.

Я годами представлял что же может ждать меня за Первыми Вратами, но такого представить не мог. Хотя должен был: Военные Игры был одним из любимейших фильмов Хэллидея. Собственно, поэтому я и смотрел его больше трёх десятков раз. Ну и ещё потому, что протагонистом был олдскульный хакер, а это круто. Всё вело к тому, что мне воздастся за мои исследования.

Вдруг зазвучало повторяющееся электронное пищание. Похоже, оно раздавалось из правого кармана моих джинсов. Оставив левую руку на джойстике, я залез правой в карман и достал цифровые часы. Индикатор показывал 7:45 утра. Когда я нажал на кнопку отключения звука, по центру моего дисплея появилась надпись: ДЕВИД, ТЫ ОПОЗДАЕШЬ В ШКОЛУ!

Я использовал голосовую команду, чтобы открыть карту

ОАЗИСа и посмотреть куда меня перенесли врата. Оказалось, что я больше был не в Мидлтауне и даже не в ОАЗИСе. Точка, обозначающая моё местонахождение, была посреди пустой чёрной карты, что означало, что я за пределами карты. Шагнув во врата, я перенёсся в отдельный симулятор — виртуальную местность, отделённую от остального ОАЗИСа. Похоже, единственным способом вернуться было пройти этот квест. Но если это видеоигра, то как я должен играть в неё? Если это квест, то какова его цель? Думая над этим, я продолжал играть в Galaga. Секундой позже в зал игровых автоматов вошёл мальчик и повернулся ко мне.

"Привет, Девид!" — сказал он, глядя как я играю.

Я узнал этого парня по фильму. Его звали Хови. В фильме персонаж Мэттью Бродерика передал эстафету по Galaga Хови, когда уходил в школу.

"Привет, Девид!" — повторил мальчик тем же тоном. На этот раз его слова продублировались текстом, появившимся в нижней части экрана на подобие субтитров. Сразу после этого на экране вспыхнул красный текст: ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ДИАЛОГ НЕ ЗАВЕРШЁН!

До меня стало доходить. Симулятор предупреждал, что у меня остался последний шанс продолжить диалог строкой из фильма. Если я не сделаю этого, можно догадаться что будет дальше. ИГРА ОКОНЧЕНА.

Но паниковать было рано, потому что я знал следующую реплику. Просмотрев Военные Игры столько раз, я знал его наизусть.

"Привет, Хоуи!" — ответил я. Но голос, который прозвучал в наушниках, был не моим. Это был голос Мэттью Бродерика. Когда я произнёс свою реплику, предупреждение пропало с экрана и вместо него в нижней части экрана появился счёт в 100 очков.

Я ломал голову, пытаясь мысленно вспомнить продолжение сцены. И следующая фраза всплыла в моей памяти. "Как дела?" — спросил я и мой счёт пополнился до 200 очков.

"Неплохо", — ответил Хоуи.

У меня закружилась голова. Это было невероятно. Я действительно был внутри фильма. Хэллидей перенёс картину пятидесятилетней давности в интерактивную видеоигру. Я попытался представить сколько времени у него это заняло.

На моём экране появилось второе предупреждение: ТЫ ОПАЗДАЕШЬ В ШКОЛУ, ДЕВИД! ПОТОРОПИСЬ!

Я отошёл от игрового автомата. "Хочешь продолжить, мне надо идти?" — спросил я Хоуи.

"Конечно, — ответил он, хватаясь за контроллеры. —

Спасибо!".

На полу зала появилась зелёная дорожка, прокладывающая путь от того места, где я стоял, до выхода. Я начал идти по ней, затем вспомнил и вернулся, чтобы забрать свою тетрадку на автомате Dig Dug, как делал это в фильме Девид. После этих действий мой счёт увеличился ещё на 100 очков, а на экране появилась надпись "БОНУС ЗА ДЕЙСТВИЯ!".

"Пока, Девид!" — крикнул Хоуи.

"Пока!" — ответил я. Ещё 100 очков. Проще простого!

Я стал продвигаться по зелёной дорожке из 20 Grand Palace до оживлённой улицы в нескольких кварталах. Теперь я бежал вдоль деревьев по пригородной улице. Завернув за угол, я обнаружил, что дорожка вела меня прямо в большое кирпичное здание. Надпись над дверью гласила Старшая школа Снохомиша — школа Девида и место, в котором должны происходить следующие несколько сцен.

Когда я вбежал внутрь, мозг начал активно работать. Если всё, что мне нужно было делать в следующие два часа — повторять реплики из диалогов, это было бы элементарно. Даже не зная этого заранее, я был полностью готов. Я знал Военные Игры наверное даже лучше чем Реальных Гениев и Лучше Умереть.

Когда я вбежал в пустой школьный коридок, на экране появилось очередное предупреждение: ТЫ ОПОЗДАЛ НА УРОК БИОЛОГИИ!

Я продолжил бежать изо всех сил, следуя за зелёным помощником, который теперь пульсировал ярким цветом. В итоге он привёл меня к кабинету на втором этаже. Через стекло я видел, что урок уже начался. Учитель стоял у доски. Я глянул на своё место — единственное пустое во всём классе.

Оно было позади Элли Шиди.

Я открыл дверь и стал на цыпочках продвигаться вперёд, но учитель сразу же меня заметил.

"А, Девид! Очень мило, что ты пришёл!"

***

Делать все эти вещи на пути к финальным титрам оказалось сложнее, чем я ожидал. Только осознание "правил" игры и понимание как работает система оценки у меня отняло пятнадцать минут. Мне надо было делать гораздо больше, чем просто декламировать реплики. Было необходимо так же в необходимые моменты чётко повторять действия, которые совершал герой Бродерика в фильме. Это было похоже на принудительную игру главной роли в пьесе, которую ты видел много раз, но ни разу не репетировал.

Почти весь првый час фильма я был на грани, пытаясь вспомнить нужные слова. Если я забывал какую-нибудь строку или не выполнял действие, мой счет уменьшался, а на экране появлялось предупреждение. После двух ошибок подряд появлялось сообщение ПОСЛЕДНЕЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ. Не уверен, что знал о последствиях трёх ошибок к ряду, но предполагаю, что меня бы либо выкинуло из врат, либо персонажа бы попросту убило. Проверять догадки совсем не хотелось.

Если я всё правильно делал семь раз подряд, игра поощряла меня Картой Подсказки. Я мог применить её, когда не знал следующего действия или слов, и тогда на экране появлялась подсказка, похожая на телесуфлёра.

Во время сцен, не связанных с моим героем, камера отъезжала к виду от третьего лица, и всё, что мне оставалось делать, это сидеть и следить за происходящим. В такие моменты я мог расслабиться до тех пор, пока на экране снова не появлялся мой протеже. Однажды во время очередной передышки я попытался загрузить фильм с жёсткого диска моей консоли, с мыслью открыть его в окне, чтобы пользоваться им как подсказкой. Но когда я попытался проделать это, вылетело предупреждение: НИКАКОГО ЧИТЕРСТВА. ЕЩЁ РАЗ ПОПРОБУЕШЬ ОБМАНУТЬ И ИГРА ЗАКОНЧИТСЯ!

К счастью, оказалось, что мне не нужна помощь. Собрав полный набор из пяти Карт Подсказок, я расслабился, и игра стала по-настоящему весёлой. Было несложно находиться внутри одного из моих любимых фильмов. Через время я даже заметил, что могу получать дополнительные очки, произнося фразы с той же интонацией, что была в оригинале.

Тогда я ещё не знал этого, но я был первым человеком, который попробовал абсолютно новый тип видеоигр. Когда GSS пронюхали про симулятор Военных Игр внутри Первых Врат (а они сделали это спустя некоторое время), компания быстро запатентовала эту идею и стала скупать права на старые фильмы и телевизионные шоу, перенося их в иммерсивные интерактивные игры, названные Фликсинками. Последние стали дико популярными. Появился целый огромный рынок, позволяющий людям играть главные роли в их любимых фильмах и сериалах.

К тому моменту, когда я добрался до финальных сцен, у меня уже назревало нервное истощение. Я уже не спал больше суток и был знатно измучен. В последнем действии мне было необходимо заставить суперкомпьютер ОПВО играть в крестики-нолики с самим собой. Каждая игра заканчивалась ничьей, что являлось эффектом его обучения, в котором говорилось, что термоядерная

война — такая же игра, в которую "надо не играть, чтобы победить". Это не позволяло ОПВО запустить все ядерные ракеты Соединённых Штатов на Советский Союз.

Я, Девид Лайтман, подросток и гик с окраины Сиэтла, в одиночку предотвратил гибель человечества.

Командный центр праздновал победу, а я ждал финальных титров. Но их не было. Вместо этого, все герои растворились, оставив меня одного в огромной комнате. Посмотрев на внешний вид своего персонажа, я увидел, что он больше не был Мэттью Бродериком. Я снова стал Parzival'ем.

Я оглядел пустой коммандный центр, пытаясь понять что же делать дальше. Но тут все гигантские экраны передо мной погасли, а затем на них появились четыре строки зелёного текста. Это была очередная головоломка:

Скрыт капитаном Ключ из Нефрита
В доме всеми давно позабытом.
Но тебе остаётся лишь дунуть в свисток,
Когда все трофеи сложишь в мешок.

Пару секунд я стоял и смотрел на эти слова в полной тишине. Затем я ругнулся, спохватившись, и сделал несколько скриншотов. Как только я сделал это, на месте стены снова появились Медные Врата. Сквозь распахнутые створки была видна комната Хэллидея. Выход.

Я сделал это. Я прошёл Первые Врата.

Я снова бросил взгляд на напечатанную загадку. У меня ушли годы, чтобы расшифровать Лимерик и найти Медный Ключ. На первый взгляд, разгадка нового послания о Нефритовом Ключе могла занять долгое время. Я не понимал ни слова из него. Было не время для решения загадок: я еле стоял на ногах и едва сдерживался, чтобы не закрыть глаза.

Я прыгнул в проход и приземлился с глухим стуком на пол в комнате Хэллидея. Обернувшись и оглядев стену, я увидел, что врата исчезли, а на их месте снова висел постер Военных Игр.

Я проверил характеристики своего персонажа и увидел, что меня наградили несколькими сотнями тысяч очков за прохождение ворот. Этого было достаточно, чтобы вырасти с 10 до 20 уровня в один миг. Затем я проверил Табло:

ЛУЧШИЕ ПОКАЗАТЕЛИ:
1. Parzival 110000
2. Art3mis 9000
3. JDH 0000000
4. JDH 0000000
5. JDH 0000000
6. JDH 0000000

7. JDH 0000000
8. JDH 0000000
9. JDH 0000000
10. JDH 0000000

Мой счёт увеличился на 100 000 очков, а напротив него появилась иконка медных ворот. СМИ (а может и кто-то ещё) скорее всего мониторили Табло с последней ночи, так что весь мир уже знал, что я прошёл Первые Врата.

Но я слишком устал, чтобы думать о последствиях. В моей голове был только сон.

Я сбежал по ступеням в кухню. Ключи от машины семьи Хэллидея висели с помощью магнитика на холодильнике. Я схватил их и вывалился наружу. Машина (та, которая была на ходу) была марки Форд Тандербёрд 1982 года выпуска. Движок запустился со второй попытки. Я выехал на шоссе и добрался до автобусной остановки.

Оттуда я телепортировался в терминал рядом со школой на Людусе. Я убрал в свой шкафчик все новые сокровища своего персонажа, броню и оружие, и наконец вышел из ОАЗИСа.

Когда я снял очки, уже было 6:17 утра. Я протёр свои покрасневшие глаза и оглядел вокруг убежище, пытаясь утрясти в голове всё произошедшее.

Только тогда я понял насколько холодно в фургоне. Я использовал крошечный обогреватель, но и он за ночь посадил аккумуляторы. У меня уже не было сил вновь заряжать их на велотренажёре. Равно как и не было сил возвращаться в трейлер к тёте. Но я знал, что скоро поднимется солнце и я мог завалиться спать без опасения замёрзнуть насмерть.

Я соскользнул на пол со своего кресла и затем забрался в спальный мешок. Едва закрыв глаза, я начал думать над загадкой Нефритового Ключа. Но сон сморил меня буквально за несколько секунд.

Я видел сон. В нём я стоял посреди выжженного поля боя, окружённый несколькими армиями. Армия Шестёрок выстроилась напротив меня, несколько кланов охотников угрожали с флангов размахивая пушками мечами и мощным магическим оружием.

Я посмотрел вниз. У меня было тело не Parzival'я, а моё собственное. И на нём была броня из бумаги. В правой руке я держал пластиковый игрушечный меч, а в левой — большое стеклянное яйцо. Оно выглядело точь-в-точь как то, что причинило герою Тома Круза столько горя в Рискованном Бизнесе; но я каким-то образом знал, что в контексте моего сна, это скорее было пасхальное яйцо Хэллидея.

И я стоял, в открытую держа его в руках. Так, чтобы видел

весь мир.

Сонмы моих врагов в унисон издали воинственный клич и начали наступать. Кольцо оскаленных супостатов с красными от ненависти глазами сомкнулось вокруг меня. Они шли за яйцом, и я не мог их остановить.

Я знал, что это всего лишь сон и что могу проснуться раньше, чем они возьмут своё. Но я не мог. Сон продолжался до тех пор, пока яйцо не было вырвано у меня из рук, и я не почувствовал как меня рвут на части.

0012

Я спал больше двенадцати часов и пропустил школу.

Окончательно проснувшись, я ещё некоторое время лежал в тишине, пытаясь убедить себя, что события прошедшего дня действительно происходили. Всё казалось нереальным. Слишком хорошим, чтобы быть действительностью. В конце концов, я надел свои очки и вошел в онлайн, чтобы во всём убедиться.

Все новостные ленты пестрели скриншотами Табло, а в их заголовках значилось моё имя. Art3mis все ещё оставалась на втором месте, но счёт рядом с её ником теперь состовлял 109 000, что всего на тысячу отделяло её от меня. И, так же как у меня, на её строке появилась иконка медных ворот.

Что ж, она сделала это. Пока я спал, она расшифровала послание на Медном Ключе, затем отправилась в Мидлтаун, нашла врата и прошла весь путь в Военных Играх, как и я несколько часов назад.

Моя гордость за самого себя уже слегка поостыла.

Я пролистал несколько лент, пока не остановился на одной из главных новостных сетей, в которой увидел двух мужчин, сидящих перед экраном со изображением Табло. Мужчина слева, некто средних лет интеллегентного типажа с подписью на экране "Эдгар Нэш, охотник-экспрет", рассказывал ведущему про рейтинг на экране.

"... похоже, что персонаж с именем Parzival получил немного больше очков за то что первым отыскал Медный Ключ, — сказал Нэш, показывая на Табло. — Позже, этим же утром, счёт Parzival'я увеличился ещё на 100000 очков, и рядом с его именем появилась иконка Медных Врат. Те же изменения коснулись и счёта Art3mis несколькими часами позже. Это может указывать, что они оба прошли первые из трёх врат".

"Те самые знаменитые Трое Врат, о которых говорил Джеймс Хэллидей в Приглашении Anorak'а?" — спросил ведущий.

"Те самые".

"Но мистер Нэш. Как получилось, что спустя пять лет, сразу два человека сделали это в один день с разницей в несколько часов?"

"Думаю, есть только один правдоподобный ответ. Эти люди, Parzival и Art3mis, должны были работать вместе. Может быть, они члены так называемого "клана охотников". Это группы искателей яйца, которые..."

Я нахмурился и переключил канал, сёрфя ленты пока не увидел репортёра, с чрезвычайным энтузиазмом общающегося

через спутник с Огденом Морроу. Тем самым Огденом Морроу.

"... присоединился к нам в прямом эфире из своего дома в Огайо. Спасибо, что вы сегодня с нами, мистер Морроу!"

"Без проблем", — ответил Морроу. Прошло уже около шести лет с его последнего выступления в СМИ, но он не постарел ни на день. С непослушными седыми волосами и длинной бородой он был похож на Альберта Эйнштейна или Санта Клауса. Эти сравнения так же хорошо характеризовали его и как человека.

Немного нервничая, репортёр прокашлялся. "Для начала позвольте спросить о вашей реакции на события последних 24 часов. Были ли вы удивлены появлению этих имён на Табло Хэллидея?"

"Удивлён? Да, пожалуй, немного. Но "взволнован" подошло бы лучше. Как и все остальные, я следил и ждал когда это произойдёт. И конечно, не был уверен, что доживу до этого дня! Рад, что всё-таки дожил. Это всё очень будоражит, не так ли?"

"Вы не думаете, что эти два охотника, Parzival и Art3mis, работали вместе?"

"Не знаю. Наверное, это возможно".

"Как вы знаете, Gregarious Simulation Systems сохраняет приватность всех пользовательских данных ОАЗИСа, так что мы не знаем кто эти люди на самом деле. По-вашему, кто-нибудь из них объявится и раскроет свою личность миру?".

"Если они умны, то не сделают этого, — сказал Морроу, попровляя провода. — Будь я на их месте, сделал бы всё возможное для сохранения анонимности".

"Почему?".

"Потому что, если все узнают кто они, у них не останется ни минуты покоя. Когда люди думают, что ты можешь помочь им поиске пасхалки, они не оставляют тебя в покое. Поверьте, я проходил через это".

"Безусловно, думаю, так и было, — лицо репортёра озарила фальшивая улыбка. — Однако, мы уже связались с Parzival'ем и Art3mis по емейлу и сделали очень щедрое предложение за эксклюзивное интервью в ОАЗИСе или в реальном мире".

"Думаю, они получают сотни таких предложений. Но я сомневаюсь, что они согласятся", — сказал Морроу. Затем он посмотрел прямо в камеру, и у меня возникло ощущение, что он обращается прямо ко мне: "Любой достаточно умный для того что они сделали человек должен лучше остальных понимать риски общения со стервятниками из СМИ".

Репортёр нервно хихикнул: "Эм, мистер Морроу... не думаю, что это призыв к действию".

Морроу пожал плечами: "Очень жаль. А я думаю".

Репортёр снова прокашлялся: "Что ж, продолжая... Вы можете дать какие-нибудь прогнозы по поводу изменений, которые мы увидим на Табло в ближайшие недели?".

"Держу пари, что остальные 8 слотов заполнятся очень быстро".

"Что заставляет вас так думать?".

"Один человек может хранить тайны, но не два, — ответил он, снова глядя прямо в камеру. — Не знаю. Может, я ошибаюсь. Но я уверен в одном. Шестёрки будут использовать все грязные трюки из их арсенала, чтобы найти Медный Ключ и Первые Врата".

"Вы имеете ввиду работников Innovative Online Industries?".

"Да. IOI. Шестёрки. Их единственной целью является использование лазеек в правилах конкурса и разрушить цели последнего желания Джима. Сама душа ОАЗИСа поставлена на карту. Последнее, чего хотел бы Джим, так это чтобы его творение попало в руки фашистского многонационального конгломерата типа IOI".

"Мистер Морроу, IOI владеют этой сетью..."

"Конечно! — ликующе закричал Морроу. — Они владеют практически всем! Включая тебя, дружище! Они же набили татуировку с личным номером на твоей заднице, чтобы ты сидел здесь и пропагандировал их корпорацию?".

Репортёр стал заикаться, нервно поглядывая куда-то за камеру.

"Быстрее! — сказал Морроу. — Тебе лучше быстрее прервать трансляцию, пока я не сказал что-нибудь ещё!". Он взорвался смехом в тот момент, когда вещание прервалось.

Репортёру понадобилось несколько секунд чтобы прийти в себя, а затем он сказал: "Спасибо ещё раз, мистер Морроу. К сожалению, наше время подошло к концу. Теперь давайте вернёмся к Джуди, которая прямо сейчас находится среди самых известных учёных, исследующих феномен Хэллидея...".

Я улыбнулся и закрыл окно видеоновостей, обдумывая совет старика. Я всегда подозревал, что Морроу знает о конкурсе больше, чем говорил.

***

Морроу и Хэллидей вместе выросли, вместе основали компанию и вместе изменили мир. Но Морроу прожил совсем другую жизнь — более близкую к человечеству, чем Хэллидей. И гораздо более трагичную.

В середине девяностых, когда Gregarious Simulation Systems была ещё просто Gregarious Games, Морроу жил со своей школьной любовью, Кирой Андервуд. Она жили и выросла в

Лондоне (её настоящее имя было Карен, но после просмотра Тёмного Кристалла она настаивала, чтобы её называли Кирой). Морроу познакомился с ней в первый год учёбы по обмену в старшей школе. В своей автобиографии Морроу писал, что она была "квинтэссенцией гика", беззастенчиво одержимой Монти Пайтоном, комиксами, фэнтези-романами и видеоиграми. В старшей школе Морроу и Кира вместе посещали некоторые уроки, и он был сражён ею практически сразу. Он как-то пригласил её присоединиться в его еженедельных сессиях Dungeon & Dragons (как сделал это несколькими годами раньше с Хэллидеем), и к его удивлению она согласилась. "Она была единственной девушкой в нашей компании — писал Морроу — и единственной, на кого массово западали парни, включая Джима. Она так же дала ему имя Anorak, которое на английском сленге означает одержимого гика. Думаю, Джим выбрал это имя для своего героя в D&D чтобы впечатлить её. Или может это был такой способ показать ей, что он в теме. Противоположный пол страшно нервировал Джима, а Кира была единственной девушкой, с которой он мог говорить расслабленно. Но даже с ней он говорил только в рамках наших игр от лица Anorak'a. И обращался к ней как Leucosia, по имение её персонажа в D&D".

Огден и Кира стали встречаться. К концу учебного года, когда настало время ей возвращаться в Лондон, они оба признались друг другу в любви. Весь выпускной год они продолжали общаться каждый день по емейлу и используя доинтернетовую сеть фидонет. Закончив школу, Кира вернулась в Штаты, переехала к Морроу и стала одним из первых сотрудников Gregarious Games (первые два года она была единственным работников в художественном отделе). Они обручились спустя несколько лет после запуска ОАЗИСа. Ещё годом позже, они поженились, и в то же время Кира стала занимать должность художественного руководителя GSS (она тоже была миллионером, благодаря опционам). Морроу оставался в GSS ещё пять лет. Затем, летом 2022 года, они объявили, что уходят из компании. Тогда было сказано, что это "по личным причинам". Но спустя годы, Морроу написал в автобиографии, что он ушёл из GSS потому что "это был больше не видеоигровой бизнес", ОАЗИС по его ощущениям превратился во что-то страшное. "Он стал добровольным заключением для человечества — писал он — приятное место для мира, чтобы скрыться от своих проблем, пока человеческая цивилизация медленно умирает прежде всего из-за пренебрежения".

Всплыли слухи, что Морроу решил уехать, потому что поругался с Хэллидеем. Ни один из них не подтверждал и не

опровергал этого, поэтому никто не знал какой спор положил конец их дружбе. Но источники внутри компании говорили, что на момент отставки Морроу, они не разговаривали с Хэллидеем уже несколько лет. Тем не менее, покинув GSS, Морроу продал всю свою долю в компании прямо Хэллидею за неизвестную сумму.

Огден и Кира "вышли на пенсию" в их дом в Орегоне и создали некоммерческую компанию по разработке образовательных программ Halcydonia Interactive, которая создавала бесплатные интерактивные адвенчуры для детей. Я вырос на этих играх, каждая из которых проходила в волшебном королестве Халсидонии. Игры Морроу уносили меня из мрачной действительности одинокового ребёнка, растущего в стеках, научили меня математике, решению головоломок, показали мне на что я способен. В некотором смысле Морроу стали моими первыми учителями.

Следующие десять лет Огден и Кира наслаждались мирным и счастливым существованием, живя и работая в относительном уединении. Они пытались завести ребёнка, но звёзды не сложились. Они начали думать об усыновлении, когда зимой 2034 года Кира погибла в автомобильной катастрофе в ледяных горах, недалеко от их дома.

После этого Огден продолжил управлять Halcydonia Interactive в одиночку. Он оставался в тени до самого утра смерти Хэллидея, когда его дом атаковали СМИ. Все ждали от него как от близкого друга Хэллидея объяснения, почему миллиардер оставил всё своё богатство на волю случая. В конечном счёте Морроу провёл пресс-конференцию, чтобы от него отстали. Это было его последнее выступление до сегодняшнего дня. Я смотрел запись той пресс-конференции много-много раз.

Морроу начал с короткого заявления, в котором говорилось, что они не общались с Хэллидеем больше десяти лет. "Мы поссорились, — сказал он. — И я не буду это обсуждать ни сейчас, ни в будущем. Достаточно сказать, что мы не виделись больше десяти лет".

"Тогда почему Хэллидей оставил вам свою коллекцию старых аркадных автоматов? — спросил один из репортёров. — Все остальное его имущество было продано с аукциона. Если вы больше не друзья, почему он оставил что-то только вам?".

"Я не знаю", — просто заявил Морроу.

Другой журналист спросил Морроу, не собирается ли тот искать Пасхалку, так как хорошо знает Хэллидея и по-видимому имеет неплохие шансы найти её. Морроу ответил, что правила конкурса запрещают людям, работающим в Gregarious Simulation

Systems сейчас или когда-либо в прошлом, а так же их семьям, участвовать в поисках.

"Есть ли у вас представление о том, над чем работал Хэллидей все эти годы, пока был в уединении?" — задал вопрос следующий корреспондент.

"Нет. Я предполагал, что он работает над новой игрой. Джим всегда работал над новыми играми. Для него создавать игры было так же важно как дышать. Но я никогда не мог подумать, что он затеял нечто... подобных масштабов".

"Как человек, знающий Джеймса Хэллидея лучше других, посоветуйте миллионам людей где начать поиски Пасхального Яйца. Где они должны искать по-вашему?".

"Думаю, Джим спрятал его где-то в очевидном месте, — ответил Морроу, стуча пальцем по виску — повторяя жест самого Хэллидея из Приглашения Anorak'a. — Джим всегда хотел поделиться своей одержимостью, чтобы все разделяли его любовь. Думаю, этот конкурс, это своеобразный способ достичь этого".

***

Я закрыл видео с выступлением Морроу и проверил емейл. Система сообщила, что у меня более двух миллионов писем от незнакомых людей. Они автоматически были отделены от остальных, так что я мог прочитать их позже. И только два письма были от людей из моего контакт-листа. Одни был Aech. Второй — Art3mis.

Я открыл сообщение Aech'a первым, и лицо его персонажа появилось в окне. "Твою мать! — кричал он. — Я не могу в это поверить! Теперь ты ещё и хреновы Первые Врата прошёл, но так и не позвонил мне? Набери меня! Сейчас же! Прямо в эту же секунду!".

Я обдумывал не повременить ли со звонком Aech'у пару дней, но быстро отмёл эту затею. Мне нужно было с кем-нибудь всё обсудить, а Aech был моим лучшим другом. Если и был кто-то, кому я мог доверять, то это был он.

Он взял трубку на первом же гудке, и его персонаж появился в окне перед моим лицом. "Собака! — кричал он. — "Ты блистательный, пронырливый, хитрый пёс!".

"Привет, Aech, — сказал я, пытаясь сохранить невозмутимый вид. — Что нового?".

"Что нового? Что нового? Имеешь ввиду кроме того, что мой лучший друг попал на первую строчку Табло? Кроме этого, да?". Он наклонился вперёд так, что его рот заполнил всё пространство в окне и прокричал: "Кроме этого ничего больше! Больше ничего нового!"

Я засмеялся: "Прости, я слегка задержался со звонком. У меня

была слегка тяжелая ночка".

"Нет, чёрт, у тебя была действительно тяжёлая ночка! — сказал он. — Посмотри на себя! Как ты можешь быть таким спокойным! Ты понимаешь, что произошло? Это же потрясающе! Это за пределами эпичности! В смысле... поздрав-блин-ляю, чувак!". Он начал многократно кланяться: "Я недостоин!".

"Забей, ладно? Не такое уж это и большое дело. Я пока ничего не выиграл..."

"Не такое уж и большое дело! — орал он. — Не. Большое. Дело? Ты шутишь? Ты же теперь легенда, чувка! Ты стал первым охотником в истории, отыскавшим Медный Ключ! И прошедшим Первые Врата! Ты теперь бог до скончания веков! Не понимаешь этого, дурачина?".

"Серьёзно. Хватит. Я уже успел сойти с ума от всего этого".

"Ты видел новости? Весь мир сходит с ума! Охотничьи форумы на говно исходятся! И все говорят только о тебе, амиго".

"Знаю. Слушай, надеюсь, ты не злишься на меня за то что скрывал это от тебя. Я чувствовал себя действительно странно, не отвечая на твои звонки и не рассказывая тебе...".

"Ой, прошу тебя! — он закатил глаза. — Ты же знаешь, что будь я на твоём месте, поступил бы точно так же. Таковы правила игры. Но", — его голос стал серьёзнее, — мне интересно как эта девчонка Art3mis умудрилась найти Медный Ключ сразу после тебя. Все думают, что вы действовали вместе, но я знаю что это чушь собачья. Так что произошло? Она шла за тобой или что?".

Я покачал головой: "Нет, она нашла место захоронения ключа до меня. Месяц назад, как она сказала. Просто она не могла добраться до него до этого момента". Я секунду помолчал: "Я правда не могу вдаваться в детали, ты же понимаешь...".

Aech поднял ладони: "Не парься. Полностью тебя понимаю. Не хочу, чтобы ты случайно обронил хоть малейшую подсказку". Его рот растянулся в фирменной Чеширской улыбке и белоснежные зубы, казалось, заняли половину окна видеочата: "По правде говоря, мне следует показать тебе где я сейчас нахожусь...".

Он сместил свою виртуальную камеру, чтобы у меня был больший обзор и я увидел где он стоял: на плосковершинном холме, прямо перед входом в Гробницу Ужасов.

У меня отвалилась челюсть: "Как, твою мать?..".

"Ну, когда я увидел твоё имя во всех новостных лентах прошлой ночью, это напомнило мне, что сколько я тебя знаю, у тебя никогда не было достаточно средств для путешествий. Для любых путешествий. Поэтому я решил, что раз ты нашёл Медный Ключ, он, возможно, должен быть где-то близко к Людусу. Или

даже на Людусе".

"Отлично", — похвалил я его искренне.

"Не совсем. Я потратил часы, ломая свой крошечный мозг, пока не додумался поискать на карте Людуса ландшафт, описанный в модуле Гробницы Ужасов. Но как только я это сделал, всё встало на свои места. И вот я здесь".

"Поздравляю".

"Что ж, это было довольно просто после того как ты подал мне идею, — он оглянулся через плечо на гробницу. — Я искал это место годами, и всё это время она была в пешей доступности от моей школы! Чувствую себя полным мудаком, что не догадался до этого сам".

"Ты не мудак, — ответил я. — Ведь ты сам расшифровал Лимерик, хотя даже не знал про модуль Гробницы Ужасов, верно?".

"Так ты не злишься? — спросил он. — Что я воспользовался таким преимуществом?".

Я снова покачал головой: "Ни в коем случае. Я бы сделал то же самое".

"Что ж, несмотря на это, я твой должник. И не забуду это".

Я кивнул в сторону гробницы позади него: "Уже был внутри?".

"Ага. Я вышел обратно на поверхность чтобы позвонить тебе, пока жду перезагрузки сервера. Сейчас гробница пуста после твоей подруги Art3mis, которая была тут сегодня".

"Мы не друзья, — сказал я. — Она просто появилась через пару минут после того как я заполучил ключ".

"Вы сражались?".

"Нет. Гробница — свободная от PvP зона, — я взглянул на время. — Похоже, у тебя есть пара часов до перезагрузки".

"Верно. Я как раз изучал оригинальный модуль D&D, пытаясь подготовиться, — сказал он. — Хочешь дать мне подсказку?".

Я ухмыльнулся: "Нет. Правда нет".

"Я тоже так думаю, — он помолчал пару секунд. — Слушай, хочу тебя кое-что спросить. Кто-нибудь из твоей школы знает имя твоего персонажа?".

"Нет. Я сделал всё возможное, чтобы сохранить его в секрете. Никто не знает меня как Parzival'я. Даже мои учителя."

"Хорошо, — сказал он. — Я так же осторожен. К сожалению, некоторые охотники из завсегдатаев Подвала знают, что мы оба ученики школ на Людусе, так что могут догадаться что к чему. Особенно меня беспокоит один...".

Я запаниковал: "I-r0k?".

Aech кивнул: "Он беспрерывно звонит мне с момента появления твоего имени на Табло, выясняя что я знаю об этом. Я

прикинулся дурачком, и он, кажется, поверил. Но если и моё имя засветится на Табло, можно поспорить: он начнёт кичиться, что знает нас. И когда он скажет, что мы оба учимся на Людусе...".

"Чёрт! — выругался я. — Тогда охотники со всего виртуального мира будут искать здесь Медный Ключ".

"Верно, — согласился Aech. — И довольно быстро местонахождение гробницы станет известно всем".

Я выдохнул: "Что ж, тогда тебе лучше получить ключ до того как это случится".

"Сделаю всё, что в моих силах, — он достал копию модуля Гробницы Ужасов. — А теперь, если ты позволишь, я перечитаю это в сотый раз за сегодня".

"Удачи, Aech, — сказал я. — Позвони как закончишь со вратами".

"Если закончу со вратами...".

"Закончишь, — отрезал я. — И как только сделаешь это, встретимся в Подвале, поговорим".

"Замётано, амиго".

Он прощально махнул рукой и собрался положить трубку, когда я остановил его: "И ещё, Aech".

"Ась?"

"У тебя есть время освежить свои навыки в рыцарских поединках, — сказал я. — Ну, до полуночи".

Секунду он выглядел озадаченным, а затем на его лице появилась улыбка понимания: "Понял тебя. Спасибо, дружище!".

"Удачи".

Когда окно видеочата погасло, я задумался о нашей с Aech'ем дружбе, которой предстояло многое пережить. Ни он, ни я не хотели работать в команде, так что мы считались прямыми конкурентами. Пожалею ли я в итоге, что помог ему сегодня? Не начну ли злиться, что невольно привёл его к тайнику с Медным Ключом?

Я прогнал эти мысли и открыл емейл от Art3mis. Это был текст в старом стиле. Дорогой Parzival, поздравляю! Вот видишь? Теперь ты знаменит, как я и говорила. Хотя, судя повсему, теперь мы оба в центре внимания. Немного страшно, да? Спасибо за подсказку играть на левой стороне. Ты был прав. Каким-то образом, это работает. Но не думайте, что я теперь должна вам, мистер :-). Первые Врата были безбашенными, правда? Вообще не то что я ожидала. Было бы круто, если бы Хэллидей позволил мне играть за Элли Шиди, но какая теперь разница? Новая головоломка ещё более мозголомательна, да? Надеюсь, её расшифровка не займёт у нас следующие пять лет. В общем, хотела сказать, что для меня честь познакомиться с тобой.

Надеюсь, наши пути ещё пересекутся в ближайшем времени. С уважением, Art3mis. ps — Наслаждайся своим лидерством, пока можешь, приятель. Оно скоро закончится.

Я перечитал её сообщение несколько раз, лыбясь как глупый первоклассник. Затем напечатал ответ: "Дорогая Art3mis, я тоже тебя поздравляю. Ты не шутила. Соперничество пробуждает в тебе лучшие качества. Был рад помочь с левым джойстиком. Ты действительно теперь должна мне ;-). Новая загадка элементарна. Думаю, я уже разгадал её. А ты чего ждёшь? Для меня тоже было честью познакомиться с тобой. Если захочешь посидеть в чатруме, дай знать. ДПСТС (Да прибудет с тобой сила — прим. перев.), Parzival. ps — Ты бросаешь мне вызов? Умерь пыл, женщина.

Отредактировав послание несколько десятков раз, я нажал кнопку "Отправить". Затем открыл скриншот с загадкой про Нефритовый Ключ и стал изучать её буквально по слогам. Но сконцентрироваться не мог. Как бы я не пытался сфокусироваться, мысли всё равно возвращались к Art3mis.

0013

Aech прошёл Первые Врата на следующее утро.

Его имя появилось на третьем месте Табло со счётом 108 000 очков. Награда за Медный Ключ уменьшилась ещё на 1000 очков, но прохождение Первых Врат неизменно принесло 100 000.

В то же утро я вернулся в школу. Я решил сослаться на болезнь, опасаясь, что моё отсутствие будет подозрительным. Но вернувшись, я понял, что беспокоиться не о чем. Из-за внезапного возобновления интереса к Охоте больше половины учеников и даже некоторые учителя не появлялись в школе. И так как моё имя внутри этих стен было Wade3, никто не обращал на меня внимания. Прошмыгнув через коридор незамеченным, я решил, что мне нравится иметь секретную личность. Я чувствовал себя как Кларк Кент или Питер Паркер. Думаю, папу бы удар хватил, если бы он узнал об этом.

Вечером I-r0k отправил емейлы мне и Aech'у, пытаясь нас шантажировать. Он написал, что если мы не расскажем ему где находится Медный Ключ и Первые Врата, то он напишет о нас всю известную ему информацию на всех охотничьих форумах, которые найдёт. После нашего отказа, он воплотил свои угрозы в жизнь и стал рассказывать всем, что мы с Aech'ем оба учимся на Людусе. Конечно, у него не было доказательств, что он знает нас, к тому же к тому времени появились сотни других охотников, представляющихся нашими близкими друзьями, так что мы надеялись, что его сообщения останутся незамеченными. Но этого, конечно, не произошло. Как минимум два охотника были достаточно умны, чтобы соединить в голове Людус, Лимерик и Гробницу Ужасов. На следующий день после того как I-r0k начал болтать, на четвёртой строке Табло появилось имя Daito (Дайто — прим. перев.). А за ним, меньше чем через пятнадцать минут, на пятой строке было написано Shoto (Сёто — прим. перев.). Они оба нашли Медный Ключ в один день без ожидания перезагрузки сервера. Затем, через пару часов, Daito и Shoto прошли Первые Врата.

Никто не слышал об этих персонажах раньше, но их имена говорили о том, что те работают вместе: в паре или как часть клана. Сёто и дайто являлись японскими названиями для короткого и длинного мечей самурая. Вместе они назывались дайсё (daisho), как и прозвали вскоре этих двух ребят.

Прошло всего четыре дня с тех пор как мой имя появилось на Табло, и теперь каждый день туда добавлялось по одному новому персонажу. Секрет был раскрыт и охота, казалось, набирает

обороты.

Всю неделю я не мог сосредоточиться на учёбе. К счастью, оставалось всего два месяца до окончания учебного года, и я уже заработал достаточное количество денег для перевода, даже если завалю экзамены. Так что я дрифтовал с урока на урок в полном тумане, пытая разобраться с загадкой Нефритового Ключа, повторяя её в голове снова и снова.

Скрыт капитаном Ключ из Нефрита
В доме всеми давно позабытом.
Но тебе остаётся лишь дунуть в свисток,
Когда все трофеи сложишь в мешок.

Если верить моему учебнику английской литературы, такие стихотворения незамысловато назывались четверостишиями, поэтому я стал называть загадку именно так. Каждый вечер после школы, я выходил из ОАЗИСа и заполнял пустые страницы своего дневника Грааля разными вариантами интерпретации Четверостишия.

О каком "капитане" говорил Anorak? Капитан Кенгуру? Капитан Америка? Капитан Бак Роджерс в двадцать пятом столетии (герои популярных американских сериалов — Captain Kangaroo 1955 г., Captain America 1966 г., Captain Buck Rogers in the twenty-fifth century 1979 г. — прим. перев.)?

И где этот чёртов "дом, всеми давно позабытый"? Эта часть подсказки была раздражающе неопределённой. Дом детства Хэллидея в Мидлтауне явно не подходит под определение "забытого", но может, он говорил про какой-то другой дом в родном городке? Это бы выглядело слишком просто и было чересчур близко к тайнику с Медным Ключом.

Сперва я подумал, что позабытый дом это отсылка к Мести придурков — одному из любимых фильмов Хэллидея. В нём кучка нердов сняла разваливающийся дом и починила его (и всё это под классическую компановку музыки 80х). Я побывал в виртуальной копии того дома на планете Сколник и потратил день на поиски зацепок. Тупик.

Последние две строки Четверостишия были для меня полной загадкой. Вроде в них говорилось о том, что если ты нашёл давно позабытый дом, тебе необходимо собрать некоторые "трофеи" и затем подуть в нечто похожее на свисток. Или эта фраза использовалась в буквальном смысле, типа "раскрыть тайну или предупредить кого-то о приступлении"? В любом случае это не приближало меня к разгадке. Тем не менее, я продолжил перечитывать строки, слово за словом, пока мой мозг по ощущениям не превратился в зубную пасту Аквафреш.

***

В ту пятницу, когда Daito и Shoto прошли Первые Врата, после школы уединился на крутом холме с одиноким деревом на вершине в нескольких милях от школы. Мне нравилось приходить сюда читать, делать домашнюю работу или просто наслаждаться зелёными полями вокруг. В реальном мире такого прекрасного вида я не встречал.

И вот, сидя там, я перебирал миллионы сообщений, пришедших мне на емейл. Я занимался этим уже неделю. Мне писали люди со всего мира. Письма с поздравлениями. Просьбы о помощи. Угрозы. Приглашения на интервью. Немного длинные, бессвязные обличения от охотников, которых поиски пасхалки превратили в безумцев. Так же приходили приглашения в четыре крупнейших клана: the Oviraptors, Clan Destiny, the Key Master и Team Banzai. Всем им я вежливо отказал.

Устав читать "письма от поклонников", я отсортировал сообщения с пометкой "деловое предложение" и стал просматривать их. Оказалось, мне пришло несколько предложений от кинокомпаний и издательств, которых интересовала покупка прав на мою биографию. Их я удалил сразу, так как решил никогда не раскрывать свою настоящую личность миру. Ну или хотя бы до тех пор, пока не найду яйцо.

Так же мне пришло несколько рекламных предложений от компаний, которые хотели использовать имя и лицо Parzival'я для продажи услуг и товаров. Продавцы электроники заинтересовались в использовании моего персонажа для продвижения их линейки устройств для ОАЗИСа; так они смогли бы продавать "одобренные Parzival'ем" тактильное оборудование, перчатки и очки. Были предложения и от сети доставки пиццы, производителя обуви и и онлайн-магазина кастомных скинов персонажей. Была даже фабрика игрушек, которая хотела производить серию коробок для ланча и пластиковых фигурок имени Parzival'я. Такие компании предлагали мне оплату в валюте ОАЗИСа, которая бы переводилась прямо на аккаунт моего персонажа.

Я не мог поверить в свою удачу.

Я ответил на все рекламные предложения, что готов принять их только с одним условием: моя личность не должна быть раскрыта, поэтому весь бизнес строится только через моего персонажа.

Ответы стали приходить в течение часа, к каждому из них были прикреплены контракты. Я не мог отдать их реальному адвокату для проверки, но все они всё равно истекли бы через год, поэтому я просто поставил свои электронные подписи и отправил документы обратно вместе с трёхмерной моделью

своего персонажа для рекламы. Так же я получил запрос на аудиозапись голоса моего персонажа; им я отправил синтезированную запись глубокого баритона, с которым мои слова звучали как у парней из трейлеров к фильмам.

Получив всё необходимое, мои спонсоры сообщили, что переведут первую часть оплаты на аккаунт в течение 48 часов. Деньги, которые я должен был получить, не сделали бы меня богатым в долгосрочной перспективе. Но для парня, у которого с детства ничего не было, это было целое состояние.

Я сделал в уме несколько нехитрых вычислений. Если жить скромно, я мог уехать со стеков и снять где-нибудь небольшую квартирку. Как минимум, на год. Эта мысль будоражила меня. Я мечтал сбежать со стеков сколько себя помню, и всё шло к тому, что мечты сбываются.

Закончив с рекламными предложениями, я продолжил перебирать почту. Отсортировав сообщения по отправителю, оказалось, что мне пришло больше пяти тысяч писем от Innovative Online Industries. По сути они отправили мне пять тысяч копий одного и того же сообщения. Они слали мне его на протяжение всей недели, как только моё имя появилось на Табло. И делали это каждую минуту.

Шестёрки бомбардировали мой ящик, чтобы быть уверенными, что привлекли моё внимание.

Все их письма были помечены как максимально приоритетные и имели заголовок "СРОЧНОЕ ДЕЛОВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ — ПОЖАЛУЙСТА, ПРОЧТИТЕ НЕМЕДЛЕННО!".

Когда я открыл одно из них, в IOI отправилось автоматическое подтверждение доставки, сообщив им, что я наконец читаю их сообщение. После этого они прекратили спамить. Уважаемый Parzival. Во-первых, позвольте мне поздравить вас с последними достижениями, которые мы в Innovative Online Industries очень уважаем. От имени IOI хочу сделать вам очень прибыльное деловое предложение, детали которого мы можем обсудить при личном общении в чатлинке. Для связи со мной в любое удобное для вас время используйте приложенную визитку. Учитывая нашу репутация среди сообщества охотников, я пойму, если вы не захотите общаться со мной. Однако, пожалуйста, учтите, что в случае вашего отказа, мы будем вынуждены обратиться к одному из ваших соперников. По крайней мере, мы надеемся, что вы окажете нам честь быть первым, кто услышит наше предложение. Что вы теряете от этого? Спасибо за то что уделили время. С нетерпением жду разговора с вами.

С уважением, Нолан Сорренто.

Руководитель оперативного отдела
Innovative Online Industries

Несмотря на спокойный и рассудительный тон письма, между строк явно виднелась угроза. Шестёрки хотели нанять меня. Или заплатить за информацию о Медном Ключе и Воротах. А если я откажусь, такое же предложения получит Art3mis, затем Aech, Daito, Shoto и каждый последующий охотник, попавший на Табло. Эти бесстыжие корпоративные дешёвки не остановятся, пока не найдут кого-то достаточно тупого или доведённого до ручки, кто смог бы сдаться и продать им искомую информацию.

Первым моим порывом было удалить все копии этого письма и вообще забыть, что получал его, но я передумал — захотел узнать, что именно IOI собираются предложить. И ещё это был шанс пообщаться с Ноланом Сорренто, лидером Шестёрок, снискавшим себе дурную славу. Встреча с ним в чатлинке не несла никакой угрозы, если следить за своим языком.

Я хотел телепортироваться на Инсипио перед "интервью" — купить новый скин для своего персонажа. Какой-нибудь безупречный костюм на заказ. Что-нибудь кричащее и дорогое. Но зачем? Мне нечего доказывать этой корпоративной заднице. В конце концов, я уже был звездой. Я мог нагло завалиться на встречу в своём обычном бесплатном виде. Выслушать их предложение и сделать им встречное — поцеловать мою виртуальную задницу. Может даже записать весь разговор и выложить на YouTube.

Готовился к встрече я с помощью поисковика — узнавал, что мог про Нолана Сорренто. У него была докторская степень в компьютерных науках. До того, как сесть в кресло руководителя оперативного отдела IOI, он был высококлассным геймдизанером, под его руководством было создано несколько RPG внутри ОАЗИСа. Я играл во все эти игры, и они действительно были хороши. Он был весьма приличным программистом, пока не продал свою душу. Ничего удивительного в том, что IOI наняли его для управления своими наймитами. Они решили, что именно геймдизанер имеет наивысшие шансы разгадать игровую головоломку Хэллидея. Но Сорренто и Шестёрки бились над ней уже пять лет, но не продвинулись ни на шаг. А когда на Табло стали появляться имена охотников, одно за одним, шлюшки IOI завыли от бессилия. Наверняка Сорренто собирает шишки от начальства. Мне было интересно, связаться со мной — это была его идея, или он получил приказ?

Закончив с изучением информации по Сорренто, я был готов сесть за стол с дьволом. Я достал из письма визитку и нажал на приглашение в чатлинк.

0014

После завершения загрузки чатлинка, мой герой материализовался на обзорной платформе, с которой открывался великолепный вид на десятки миров ОАЗИСа, застывших во тьме космоса за выпулым стеклом. Видимо, я оказался на космической станции или каком-то транспортном корабле; точнее я не мог сказать.

Чатлинки отличались от чатрумов, и обходились много дороже. В чатлинке создавалась иллюзорная проекция персонажа в другой локации ОАЗИСа. Сами же персонажи не переносились туда, и их образы выглядели немного прозрачными. Но проекции ограниченно могли взаимодействовать с окружением — проходить в двери, сидеть в креслах и т.д. Чатлинки в основном использовались в бизнесе, когда компании хотели провести встречу в определённом месте ОАЗИСа, но не тратить лишних денег на перевозку всех персонажей. Для меня это было первым посещением чатлинка.

Я обернулся и увидел перед собой огромный стол в форме буквы С. А над ним плавающий в воздухе логотип корпорации IOI — гигантские перекрывающие друг друга хромированные буквы трёх с половиной метра в высоту. Я подошёл к столу, и сидящая за ним прелестная блондинка привстала, чтобы поприветствовать меня. "Мистер Parzival, — сказала она, слегка поклонившись. — Добро пожаловать в Innovative Online Industries. Подождите немного, мистер Сорренто уже идёт встретить вас лично".

Мне было не понятно как так могло получиться, ведь я не предупреждал о своём прибытии. В ожидании, я попытался включить запись видео, но IOI отключили эту функцию в чатлинке. Вполне логично, что они не хотели, чтобы я записал происходящее. От затеи выложить видео на YouTube пришлось отказаться.

Минуты не прошло, как в автоматические двери на другом конце смотровой площадки вошёл человек. Он направился ко мне, цокая ботинками по полированому полу. Это был Сорренто. Я узнал его по скину, отличающимся от обязательного для других Шестёрок — привилегия положения. Лицо персонажа было тем же, что я видел на фото. Светлые волосы, карие глаза, ястребиный нос. На нём была стандартная форма Шестёрок — голубой костюм ВМФ с золотыми эполетами на плечах и серебряным логотипом IOI справа на груди, с его личным номером: 655321.

"Наконец-то! — воскликнул он, идя ко мне и подхалимски ухмыляясь. — Известный герой Parzival почтил нас своим

присутствием!". Он протянул мне руку в перчатке: "Нолан Сорренто. Начальник оперативного отдела. Для меня честь познакомиться с вами".

"Ага, — мне хотелось, чтобы голос звучал равнодушно. — Взаимно, взаимно". Даже будучи проекцией в чатлинке, мой персонаж сохрянял способность передавать эмоции и мог пожать протянутую руку. Но вместо этого я смотрел на неё словно мой собеседник протягивал мне дохлую крысу. Он опустил свою руку через несколько секунд, но его улыбка не только не исчезла, но и стала ещё шире.

"Пожалуйста, следуйте за мной", — он повёл меня через всю площадку к тем дверям, через которые входил. Створки разъехались, открыв вид на просторную посадочную зону. В ней стоял лишь один межпланетный челнок, украшенный логотипом корпораци IOI. Сорренто начал садиться в шаттл, но я оставался на площадке.

"Зачем нужно было приглашать меня в чатлинк? — я обвёл вокруг руками. — Почему нельзя было озвучить ваше предложение в обычном чатруме?".

"Окажите любезность. Этот чатлинк и есть часть нашего прдложения. Нам хотелось бы, чтобы вы смогли увидеть все наши возможности, как если бы посетили нас лично."

Ну да, конечно. Если бы мой персонаж пришёл сюда лично, то был бы тут же окружён тысячами Шестёрок и был бы полностью в их власти.

Я сел в шаттл. Платформа отошла, и мы вылетели из бухты. В окнах по периметру шаттла я увидел, что мы покидаем одну из орбитальных станций Шестёрок. В мареве прямо по курсу лежал массивный жёлтый шар планеты IOI-1. Он напомнил мне сферу-убийцу из Фантазма. Охотники знали IOI-1 как "родную планету Шестёрок". Компания построила её вскоре после начала конкурса для использования в качестве основной базы для проведения операций.

Наш шаттл, который, похоже, шёл на автопилоте, быстро достиг планеты и начал приземляться на её зеркальную поверхность. Я смотрел в иллюминатор как мы совершаем полный оборот вокруг планеты. Насколько я знал, ещё ни одному охотнику не доводилось совершать подобного тура.

От полюса до плюса IOI-1 был застроен бункерами, оружейными, складами и ангарами. Видел я и расчертившие поверхность планеты пунктиром аэродромы, на которых рядами выстроились тяжеловооружённые, транспортные корабли и механизированные танки, ожидая приказа. Сорренто ничего не сказал, пока мы осматривали армаду Шестёрок. Он просто

позволил мне всё это увидеть.

Я уже видел скриншоты поверхности IOI-1, но они были низкого качества и сняты с высокой орбиты, за пределами впечатляющего защитного периметра планеты. Крупные кланы охотников открыто планировали ядерную атаку на Оперативный Комплекс Шестёрок уже на протяжении нескольких лет, но им ни разу не удалось пройти защиту планеты и высадиться на её поверхность.

Мы двигались по орбите и Оперативный Комплекс IOI вырос прямо перед нами. Он представлял собой три башни с зеркальным покрытитем — два прямоугольных небоскрёба на противоположных сторонах круглого. Если смотреть сверху, эти здания формировали логотип IOI.

Шаттл замедлился и завис над O-образным зданием, затем по спирали спустился на небольшую посадочную площадку на крыше. "Впечатляюще, согласитесь?" — Сорренто нарушил молчание, огда шаттл коснулся площадки и опустился трап.

"Неплохо", — я мог гордится спокойствием своего голоса. По правде сказать, я был под глубоким впечатлением от всего, что мне уже довелось увидеть. "Это копия реальных башен IOI в центре Колумбуса, так ведь?".

Сорренто кивнул: "Да, комплекс в Колумбусе это штаб-квартира нашей компании. Большая часть моей команды работает в центральной башне. Географическая близость к GSS устраняет саму возможность лагов системы. И конечно, Колумбус не страдает от циклических перебоев в электроснабжении, чем не может похвастаться большинство крупных городов в Штатах".

Это были очевидные вещи. Gregarious Simulation Systems находилась в Колумбусе и там же стояли основные сервера ОАЗИСа. Резервные зеркала располагались по всему миру, но все они были связаны с основной нодой в Колумбусе. Это стало основной причиной, по которой спустя десятелетия после запуска симулятора, этот город стал своеобразной высокотехнологичной Меккой. Колумбус был местом, в котором у пользователей ОАЗИСа было самое быстрое и надёжное соединение с симулятором. Большинство охотников, включая меня, мечтали попасть сюда.

Я вышел из шаттла за Сорренто и сел в лифт рядом с посадочной площадкой. "Вы быстро стали знаменитостью за последние пару дней, — сказал он, когда мы начали спускаться. — Наверное, это очень волнительно для вас. Даже немного страшно, да? Зная, что теперь вы обладаете информацией, за которую миллионы людей готовы убить?".

Я ожидал подобного вопроса, поэтому ответил заранее

подготовленной фразой: "Не возражаете опустить все эти предварительные запугивания и ментальные игры? Просто расскажите о деталях вашего предложения. У меня есть и другие дела".

Он улыбнулся мне как преждевременный младенец. "Безусловно, — сказал он. — Но не делайте поспешных выводов о нашем предложении. Думаю, вы будете приятно удивлены". И добавил с неожиданно появившимся стальным оттенком в голосе: "По правде говоря, я даже уверен в этом".

Стараясь по максимуму скрыть накативший испуг, я закатил глаза и ответил: "Сомневаюсь, дружище".

Когда мы достигли 106 этажа, прозвучал звуковой сигнал, и двери лифта раздвинулись с лёгким шуршанием. Я последовал за Сорренто мимо очередного ресепешена и дальше по длинному светлому коридору. Интерьер был выполнен в стиле какого-то утопического фантастического фильма. Высокотехнологичный и безупречный. Мы прошли мимо нескольких персонажей Шестёрок, которые, завидев Сорренто, обращали свой взор на него и салютовали, как будто он был высокопоставленным генералом. Сорренто даже не замечал их.

В конце концов, он привёл меня в огромный офис-спейс, занимающий почти весь 106 этаж. Внутри раскинулось море кубиклов с высокими стенами, в каждом из которых сидели люди с наилучшими комплектами подключения.

"Добро пожаловать в Оологическое Подразделение IOI", — сказал Сорренто с нескрываемой гордостью.

"Так это и есть база Состёрок, хех?" — спросил я, глазея по сторонам.

"Зачем же так грубо? — спросил Сорренто. — Они могли быть вашей командой".

"А мне бы дали личный кубикл?".

"Нет. У вас был бы отдельный офис с довольно милым видом из окна, — улыбнулся он. — Не тот, что вы можете наблюдать большую часть времени".

Я указал на один из последних комплектов фирмы Habashaw: "Крутая машина". Она была действительно крутой. Последнее слово техники.

"Да, она милая, не так ли? — пренебрежительно обронил он. — У нас комплекты подключения всегда нафаршированы под завязку и подключены к единой сети. Наши системы позволяют нескольким операторам управлять любыми из персонажей-оологистов. Поэтому в зависимости от препятствий, вставших на пути наших сотрудников во время прохождения квеста, контроль может быть немедленно передан другому члену команды с

лучшими навыками решения подобных ситуаций".

"Ага, и это читерство", — отметил я.

"Ой, да брось, — он закатил глаза. — Ничего подобного. У конкурса Хэллидея нет правил. Это было одной из самых крупных ошибок старого дурака". И до того как я успел что-либо возразить, Сорренто пошёл вперёд, ведя меня свозь лабиринт из кубиклов. "Все наши оологисты висят на голосовой линии с командой поддержки, — продолжил он. — Состоит она из людей, изучающих жизнь Хэллидея, видеоигровых экспертов, знатоков поп-культуры и шифровальщиков. Вместе они помогают нашим игрокам в преодолении любых испытаний и решении загадок, который только могут встретиться". Он обернулся и улыбнулся: "У нас всё схвачено, как видишь, Parzival. Поэтому мы победим".

"Угу, — сказал я. — Вы, ребят проделали превосходную работу. Браво. Теперь напомните мне, почему мы ещё говорим об этом? Ах да. Вы, парни, понятия не имеете где находится Медный Ключ и вам нужна моя помощь".

Сорренто прищурился, а затем засмеялся. "Ты мне нравишься, дружище, — он снова перешёл на ты и улыбнулся. — Ты умён. И у тебя есть яйца. Два качества, которые я очень уважаю".

Мы продолжили идти. Через пару минут мы дошли до огромного офиса Сорренто. За его окнами открывался потрясающий вид на окружающий "город". Небо было заполненно летающими машинами и космическими кораблями, а симулированное солнце только начинало восходить. Сорренто присел за свой стол и предложил кресло прямо напротив него.

Итак, поехали, подумал я, опустившись на сидение. Сделай их, Вэйд.

"Итак, перейдём к делу, — сказал он. — IOI хочет тебя нанять. В качестве консультанта, для помощи в наших поисках пасхального яйца Хэллидея. В твоём распоряжении будут все богатые ресурсы нашей компании. Деньги, оружие, магические предметы, корабли, артефакты. Только попроси".

"Как будет называться моя должность?".

"Главный оологист, — ответил он. — Ты будешь руководить целой дивизией и отчитываться только передо мной. Я говорю о примерно пяти тысячах подготовленных и готовых к бою персонажах, ожидающих только твоего приказа".

"Звучит мило", — сказал я, изо всех сил пытаясь изобразить безразличие.

"Конечно. Но это ещё не всё. За твои услуги мы предлагаем два миллиона долларов в год плюс миллион в качестве бонуса вперёд. Если поможешь найти нам пасхалку, получишь бонус в 25 миллионов".

Я сделал вид, что подсчитываю эти цифры на пальцах. "Ух ты, — сказал я с наигранно впечатлённым видом. — И работать из дома могу?".

Сорренто, кажется, не мог определить шучу я или нет. "Нет, — ответил он. — Боюсь, что нет. Тебе придётся переехать в Колумбус. Но мы предоставим прекрасные аппартаменты по прибытию. И личный офис, конечно. Плюс самый лучший комплект подключения...".

"Постой, — сказал я. — Хочешь сказать, что мне придётся жить прямо в небоскрёбе IOI? С тобой? И всеми остальными Сос-оологистами?".

Он кивнул: "До тех пор, пока не найдём яйцо".

Я подавил желание схохмить. "Как насчёт льгот? Будет ли медицинская страховка? Стоматология? Зрение? Ключ к административным душевым? И всё остальное".

"Безусловно, — в его голосе зазвучало раздражение. — Так что скажешь?".

"Могу я подумать пару дней?".

"Боюсь, что нет, — сказал он. — У тебя было гораздо больше пары дней. Нам нужен ответ прямо сейчас".

Я откинулся назад и уставился в потолок, делая вид, что обдумываю решение. Сорренто ждал, пристально глядя на меня. Когда я уже был выдать заготовленный заранее ответ, Сорренто поднял руку.

"Послушай меня, прежде чем дать ответ, — сказал он. — Я знаю, что большинство охотников цепляются за абсурдную мысль, что IOI — это зло. И что Шестёрки — лишь безжалостные корпоративные дроны без чести и уважения к "настоящему духу" конкурса. Что мы продажные. Верно?".

Я кивнул, едва сдерживаясь, чтобы не ляпнуть, что это ещё было мягко сказано.

"Что ж, это смешно, — сказал он, расплывшись добродушной улыбкой, которая была сгенерирована какой-нибудь дипломатической программой, которую он сам и включил. — Шестёрки не отличаются от других охотничьих кланов, хоть и хорошо финансируются. Мы разделяем одержимость других охотников. И у нас та же цель".

"Какая цель?", хотелось прокричать ему. Погубить весь ОАЗИС? Извратить и осквернить единственную вещь, сделавшую нашу жизнь не такой невыносимой?

Видимо, Сорренто расценил моё молчание как ожидание продолжения. "Знаешь, вопреки распространённому мнению, ОАЗИС изменится не так уж сильно, когда IOI придёт к управлению им. Конечно, мы начнём собирать абоненсткую

плату. И поднимем доход с виртуальной рекламы. Но помимо этого мы планируем массу улучшений. Настройки личных фильтров. Строгие правила строительства. Мы собираемся сделать ОАЗИС лучше".

Нет, подумал я, вы собираетесь превратить его в фашистский корпоративный тематический парк для нескольких людей, которые смогут позволить себе больше не иметь ни грамма свободы.

Я слышал о продажности этого мудака сколько себя помнил.

"Ладно, — сказал я. — Рассчитывайте на меня. Я с вами. Как бы это у вас не называлось. Я согласен".

Сорренто выглядел удивлённым. Он явно не ожидал такого ответа. Он широко улыбнулся и снова протянул мне руку, но я остановил его.

"Но у меня есть три небольших условия, — сказал я. — Во-первых, я хочу 50 миллионов за нахождение яйца. Не 25. Это выполнимо?".

Он не колебался ни секунды: "Замётано. Что ещё?".

"Не хочу быть вторым в команде, — продолжил я. — Хочу твоё место, Сорренто. Хочу быть ответственным за всё мероприятие. Начальник оперативного отдела. El Numero Uno. Кстати, я хочу чтобы меня так и называли: El Numero Uno. Это возможно?".

Складывалось ощущение, что мой рот раскрывается независимо от мозга. Я ничего не мог с собой поделать.

Улыбка Сорренто растворилась. "Дальше".

"Не хочу работать с тобой, — я ткнул в него пальцем. — Меня от тебя тошнит. Но если твоё начальство готово вышвырнуть твою задницу и взять меня на это место, я в деле. Сделка состоится".

Тишина. Лицо Сорренто было похоже на невыразительную маску. Возможно, он испытывал что-то похожее на злость и ненависть, но программа отсекала эти эмоции.

"Посоветуй с начальством и дай мне знать, если они согласятся, хорошо? — спросил я. — Или они следят за нашей беседой прямо сейчас? Я бы поспорил, что так и есть". Я помахал в невидимые камеры: "Привет, ребята! Что скажете?".

Повисло долгое молчание, во время которого Сорренто просто глазел на меня. "Конечно, они следят за разговором, — сказал он наконец. — И только что они сообщили, что готовы принять все твои условия". Было не похоже, что он расстроился.

"Серьёзно? — сказал я. — Отлично! Когда я могу начать? И что гораздо важнее, когда ты свалишь?".

"Прямо сейчас, — ответил он. —Компания подготовит контракт и отправит его твоему адвокату для подтверждения.

Затем мы... они перевезут тебя сюда в Колумбус для подписания бумаг и закрытия сделки". Он встал: "На этом...".

"А вообще... — я поднял руку, снова прерывая его. — Последние несколько секунд я подумал получше и решил отклонить ваше предложение. Думаю, в одиночку я найду пасхалку раньше". Я поднялся: "А ты и остальные Состёрки идите сношать гусей".

Сорренто рассмеялся. Протяжным, душевным смехом, который меня даже обеспокоил. "А ты хорош! Это было круто! Ты правда послал нас, чувак!". И немного успокоившись, он добавил: "Это тот ответ, которого я ждал. Тогда позволь мне озвучить наше второе предложение".

"Это ещё не всё? — я снова сел в кресло и положил ноги на его стол. — Окей. Жги".

"Мы перечислим пять миллионов долларов прямо на твой ОАЗИСовый аккаунт прямо сейчас в обмен на прохождение Первых Врат. Вот так. Всё, что тебе надо сделать — подробно и пошагово расписать как ты сделал это ранее. Дальше мы всё сделаем сами. Ты сможешь спокойно продолжать поиски яйца в одиночку. И наша сделка останется в полном секрете. Никто не узнает о ней".

Признаюсь, я действительно обдумывал это предложение. Пяти миллионов мне хватило бы на всю жизнь. И даже если я помогу Шестёркам пройти Первые Врата, не было никаких гарантий, что они доберутся до остальных двух. Я все ещё не был уверен даже в том, что сам смогу сделать это.

"Поверь мне, сынок, — сказал Сорренто. — Тебе следует принять это предложение. Пока можешь."

Его родительский тон вывел меня из себя, что и укрепило мою уверенность. Я не мог продаться Шестёркам. Сделай я это, и вся ответственность в случае их победы была бы на мне. Я не смог бы пережить это. Оставалось только надеяться, что Aech, Art3mis и остальные охотники решат то же самое.

"Я пас, — я опустил ноги со стола и поднялся. — Спасибо за потраченное время".

Сорренто грустно посмотрел на меня, а затем жестом предложил снова присесть: "Вообще-то мы ещё не закончили. У нас есть последнее предложение для тебя, Parzival. И лучшее я оставил на последок".

"Разве не понятно? Вы не купите меня. Так что отвалите. Адьос. До. Свидания".

"Сядь, Вэйд".

Я замер. Он назвал моё настоящее имя?

"Верно, — рявкнул Сорренто. — Мы знаем кто ты. Вэйд Оуэн

Уотс. Родился 20 августа 2024 года. Родители погибли. А ещё мы знаем где ты находишься. Живёшь вместе с тетёй в автокемпинге на Портлэнд Авеню, 700 в Оклахома-сити. Юнит 56-К, если быть точным. По словам нашей разведовательной группы, последний раз ты входил в трейлер тёти три дня назад и до сих пор не выходил. Значит, ты всё ещё там".

Позади него раскрылось окно с видеопотоком, транслирующим в прямом эфире изображение стеков, где я жил. Съёмка велась с высоты птичьего полёта: с самолёта или спутника. С этого ракурса были видны только два главных выхода из трейлера. Поэтому они не видели как я вылезал через окно прачечной каждое утро и залезал обратно ночью. Они не знали, что сейчас я нахожусь в своём убежище.

"Вот вы где, — сказал Сорренто. К нему вернулся уважительная и снисходительная манера речи. "Вам действительно следует чаще гулять, Вэйд. Вредно сидеть столько времени в четырёх стенах". Картинка увеличилась в несколько раз, приблизив трейлер моей тёти. Затем вид сменился на тепловой режим, и я увидел светящиеся очертания больше десятка людей — взрослых и детей — находящихся внутри. Почти все они сидели бездвижно, скорее всего, залогинившись в ОАЗИСе.

Я был слишком ошарашен, чтобы говорить. Как они нашли меня? По идее, никто не может узнать информацию о твоём аккаунте в ОАЗИСе. А мой адрес даже не был там прописан. Его было необязательно указывать при создании персонажа. Только твоё имя и сетчатку. Так как они узнали где я живу?

Должно быть, они как-то заполучили доступ к моим школьным записям.

"Первым делом вам может прийти в голову разлогиниться и сбежать, — сказал Сорренто. — Прошу, не совершайте подобную ошибку. Ваш трейлер сейчас хорошенько заминирован". Он достал из кармана нечто похожее на пульт дистанционного управления и поднял вверх. "И мой палец на детонаторе. Выйдете из этого чатлинка — умрёте в течение нескольких секунд. Вы понимаете меня, мистер Уотс?".

Я медленно кивнул, отчаянно пытаясь получить контроль над ситуацией.

Он блефовал. Должен был блефовать. И даже если это было не так, он не знал, что на самом деле я сижу в убежище почти в километре оттуда. Сорренто думал, что одно из тепловых очертаний на экране принадлежит мне.

Если бомба действительно находится под трейлером тёти, здесь я в безопасности под этой толщей металлолома. Ведь так? К

тому же, они не станут убивать всех этих людей только чтобы добраться до меня.

"Как?.." — это всё, что я мог сказать.

"Как мы узнали кто вы? И где живёте? — улыбнулся он. — Легко. Вы прокололись, мой друг. Подавая документы в публичную школу ОАЗИСа, вы предоставили им своё имя и адрес. Именно так они присылали вам отчёты об успеваемости, полагаю".

Он был прав. Ник персонажа, настоящее имя и домашний адрес хранились в личном файле ученика, к которому имел доступ только директор. Это было большой ошибкой, но я зачислялся за год до начала конкурса. Ещё до того как стать охотником. До того как решил скрывать личную информацию.

"Как вы узнали, что я посещаю онлайн-школу?" — спросил я. Ответ был известен заранее, но я должен был тянуть время.

"На охотничьих форумах в последние дни ходят слухи, что ты и твой дружок Aech ходите в школу на Людусе. Услышав это, мы решили связаться с несколькими управляющими разных ПШО и предложить им взятку. Знаешь, как мало получает управляющий, Вэйд? Это возмутительно. Один из директоров был достаточно любезен, чтобы поискать в базе персонажа по имени Parzival, и угадай что?".

Рядом с видео со стеков открылось ещё одно окно. На нём было изображено моё личное дело. Полное имя, ник персонажа, школьный псевдоним (Wade3), дата рождения, номер страховки и домашней адрес. Школьные записи обо мне. Все они были там вместе с ежегодными фото, сделанными за пять лет: прямо с тех пор, как я перешёл в школу ОАЗИСа.

"Мы нашли и записи твоего друга Aech'a. Но он был достаточно умным, чтобы написать при поступлении ненастоящие имя и адрес. Поэтому найти его было чуть сложнее".

Он остановился, давая мне возможность ответить, но я хранил молчание. Моё сердце стучало как сумасшедшее, и мне пришлось напоминать себе, что надо дышать.

"Таким образом, это приводит меня к нашему последнему предложению, — Сорренто взволнованно потёр руки, как ребёнок перед тем как открыть подарок. — Скажи нам как добраться до Первых Врат. Или мы убьём тебя. Прямо сейчас".

"Ты блефуешь", — услышал я собственный голос. Но я так не думал. Вовсе нет.

"Нет, Вэйд. Не блефую. Подумай. Со всем, происходящим в мире, думаешь кого-нибудь будет беспокоить взрыв в каком-то грязном гетто крысиных лабиринтов в Оклахома-сити? Все решат, что это несчастный случай в нарколаборатории. Или может

какой-нибудь террорист, попытавшийся собрать бомбу в домашних условиях. В любом случае, это будет означать, что в мире стало на пару сотен меньше человекоподобных тараканов, ищущих талоны на еду и использующих драгоценный кислород. Все останутся безучастны. И власти даже не почешутся".

Он был прав. Я попытался ещё несколько секунд потянуть время, чтобы определиться с дальнейшими действиями. "Вы бы убили меня? — спросил я. — Ради победы в игровом конкурсе?".

"Не прикидывайся дурачком, Вэйд, — сказал Сорренто. — Речь идёт о миллиардах долларов и контроле над одной из самых доходных корпораций мира, не говоря уже о самом ОАЗИСе. Это гораздо больше, чем просто игровой конкурс. И всегда таковым был — он наклонился вперёд. — Но ты всё ещё можешь уйти победителем, парень. Если поможешь нам, мы всё-таки перешлём тебе пять миллонов. Сможешь в 18 лет выйти на пенсию и прожить остаток жизни как король. Или можешь умереть в следующие несколько секунд. Выбор за тобой. Но спроси себя: если бы твоя мать была жива, какого решения она ждала бы от тебя?".

Последний вопрос меня бы не на шутку разозлил, не будь я так напуган. "Что помешает вам убить меня после того как вы получите, что хотите?" — спросил я.

"Чтобы ты ни подумал, мы не хотим прибегать к убийству кого-либо до самых крайних случаев. Кроме того, впереди ещё двое врат, верно? — он пожал плечами. — Твоя помощь может понадобиться нам и с ними. Лично я сомневаюсь в этом. Но моё начальство считает иначе. В конце концов, у тебя на самом деле нет выбора, не так ли?". Он понизил голос как будто хотел поделиться секретом: "Вот что произойдёт дальше. Ты дашь мне пошаговую инструкцию как заполучить Медный Ключ и пройти Первые Врата. И останешься в этом чатлинке пока мы не проверим твои слова. Выйдешь раньше, чем я позволю, и твой мир разлетится на кусочки. Ясно? А теперь говори".

Я решил дать им что они хотят. Действительно решил. Но я всё размышлял и не мог придумать ни одной причины, по которой они оставят меня вживых после того как я помогу им. Единственным выходом для них было убить меня до того как я сбегу. Было ясно как день, что они не собираются давать мне пять миллионов долларов или оставлять вживых, позволив рассказать СМИ как IOI угрожали мне. Особенно, если в качестве доказательства под мои трейлером действительно найдут бомбу с дистанционным управлением.

Нет. Исходя из моих размышлений, было всего два возможных варианта развития событий: либо они блефуют, либо

собираются убить меня при любых раскладах.

Я принял решения и собрал всё свое мужество.

"Сорренто, — сказал я, пытаясь скрыть страх в голосе. — Хочу, чтобы ты и твои начальники знали кое-что. Вы никогда не найдёте пасхалки Хэллидея. И знаешь почему? Потому что он был умнее всех вас вместе взятых. Без разницы сколько у вас денег или кого вы шантажируете. Вы проиграете".

Я нажал иконку выхода, и мой персонаж начал исчезать прямо перед ним. Он не выглядел удивлённым. Только грустно смотрел на меня и качал головой. "Глупое решение, парень", — сказал он, пока мои очки не успели погаснуть.

Я сидел в темноте своего убежища, морщась и ожидая взрыва. Но даже спустя минуту ничего не произошло.

Трясущимися руками я стянул очки и перчатки. Когда мои глаза начали привыкать к темноте, я облегчённо вздохнул. Всё-таки это был блеф. Сорренто играл в сложную психологическую игру со мной. И достаточно эффектно.

Глотнув воды из бутылки, я понял, что должен зайти обратно и предупредить Aech'a и Art3mis. Следующими по плану Шестёрок были именно они.

Я уже натягивал перчатки, когда прогремел взрыв.

Я почувствовал взрывную волну спустя секунду после того как услышал грохот и инстинктивно упал на пол убежища, закрыв голову руки. В отдалении я слышал звуки искорёженного металла: несколько трейлерных стеков начали рушиться, свободно разрывая соединяющие леса и сталкиваясь друг с другом как массивное домино. Казалось, что эти ужасные звуки продолжались целую вечность. Затем снова наступила тишина.

В конце концов я преодолел паралич и открыл заднюю дверь минивена. Ошеломлённый и чувствующий себя героем кошмарного сна я залез на вершину кучи мусора. Оттуда я мог видеть гигантский столб дыма и огня, поднимающийся с другой стороны стеков.

Я последовал за потоком людей, бегущих в том направлении вдоль северного края стеков. Стек, в котором был трейлер моей тёти, превратился в пылающие и дымящиеся руины вместе с остальными стеками, прилегающими к нему. Не осталось ничего кроме огромной кучи покорёженного горящего металла.

Я сохранял дистанцию, но большая толпа народу уже собрались впереди меня, подойдя к огню максимально близко. Никто не потрудился полезть в обломки в поисках выживших. Было очевидно, что их там не будет.

Древний баллон с пропаном, прицепленный к одному из разрушенных трейлеров, взорвался с лёгким хлопком, что

заставило людей разбежаться по укрытиям. Один за другим взорвались ещё несколько баллонов. После этого зеваки отошли ещё дальше и стали сохранять дистанцию.

Жители соседствующих стеков знали, что попадут в беду, если пламя распространится. Поэтому многие уже встали на борьбу с пожаром, используя садовые шланги, вёдра, пустые стаканчики из-под Big Gulp (известный в нескольких странах, включая США, напиток производства фирмы 7-Eleven, поставляемый в таре объёмом от 0.59 до 1.9 литров — прим. перев.) и всё остальное, что смогли найти. Вскоре пламя было сдержано и огонь начал затухать.

Молча наблюдая за происходящим, я уже мог слышать ропот людей, предполагающих что это был очередной несчастный случай в мет-лаборатории или очередной идиот, пытающийся создать бомбу в домашних условиях. Как и предсказывал Сорренто.

Эта мысль вывела меня из оцепенения. О чём я думаю? Шестёрки только что попытались убить меня. Вероятно, поблизости ещё шныряют их агенты, чтобы убедиться, что я действительно умер. А я в открытую стоял вот так просто как последний идиот.

Я растворился в толпе и поспешил обратно к убежищу, стараясь не бежать и постоянно оглядываясь через плечо в ожидании слежки. Вернувшись в минивен, я закрыл и запер дверь, а затем свернулся калачиком в углу и оставался там долгое время.

В конце концов, шок стал отступать, и реальность произошедшего начала всплывать наружу. Моя тетя Элис и её бойфренд Рик были мертвы, как и все остальные жильцы нашего трейлера и всех тех, что были под и вокруг нашего. Включая милую старушку миссис Гилмор. И будь я дома, тоже бы умер.

Я был перевозбуждён адреналином, не знал что делать дальше и меня одолевала парализующая смесь страха и ярости. Я думал о том чтобы зайти в ОАЗИС и вызвать полицию, но затем представил как они отреагируют, когда я расскажу свою историю. Решат, что я сумасшедший. И СМИ отреагируют так же, если я обращусь к ним. Не было вообще никого, кто поверил бы в мою историю. До тех пор пока я не скажу, что я Parzival; а может, и после этого ничего не изменится. У меня не было ни малейшего доказательства против Сорренто и Шестёрок. Все следы бомбы, установленной ими, превращались в обычный хлам прямо сейчас.

Раскрыть свою личность ради обвинения одной из самых могущественных корпораций в шантаже и убийстве было не лучшим решением. Никто бы мне не поверил. Даже я себе верил с

трудом. IOI действительно попытались убить меня. Чтобы помешать выиграть в игровом конкурсе. Это было безумие.

Похоже, что я был в безопасности у себя в убежище, но я знал, что не могу больше оставаться в стеках. Когда Шестёрки узнают, что я жив, то вернутся за мной. Мне надо было сматываться. Но я не мог этого сделать до тех пор без денег, а первый чек должны были одобрить только через день или два. Оставалось только затаиться до того времени. Но прямо сейчас мне надо было поговорить с Aech'ем и предупредить его, что он следующий в списке Шестёрок.

К тому же мне было очень нужно увидеть лицо друга.

0015

Я схватил свою консоль и включил её, затем надел очки и перчатки. Когда я залогинился, мой персонаж появился на Людусе, прямо на вершине холма, где я сидел перед там как встретиться с Соренто. Как только заработал звук, я услышал оглушительный рёв моторов где-то поблизости. Я вышел из-под дерева и огляделся. Я увидел эскадрильи боевых космических корбалей Шестёрок, летящих в боевом построении на низкой высоте в южном направлении; их сенсоры сканировали поверхность под ними.

Я уже был готов нырнуть обратно под дерево от греха подальше, когда вспомнил, что Людус был небоевое зоной. Шестёрки не могли причинить мне здесь вред. Но даже не смотря на это, мои нервы были на пределе. Я продолжил наблюдать за небом и обнаружил ещё два эскадрона кораблей Шестёрок рядом с восточным горизонтом. Мгновение спустя с орбиты появились ещё несколько эскадронов на севере и западе. Это было похоже на вторжение пришельцев.

На моём экране загорелась иконка текстового сообщения от Aech'a: "Где, твою мать, ты лазишь? ПОЗВНИ МНЕБ ЫСТРО!".

Я выбрал его имя в своём контакт-листе, и он поднял трубку после первого же гудка. Появилось окно с его персонажем. На нём лица не было.

"Ты слышал новости?" — спросил он.

"Какие?".

"Шестёрки на Людусе. Тысячи. И с каждой минутой всё больше. Они рыщут по планете в поисках гробницы".

"Да. Я на Людусе. Корабли Шестёрок повсюду".

Aech нахмурился: "Я убью I-r0k'a при первой же встрече. Медленно. Затем, когда он создаст нового персонажа, я открою охоту на него и снова убью. Если бы этот мудак умел держать язык за зубами, Шестёрки никогда бы не объявились тут".

"Да. Его посты на форуме были для них подсказкой. Сорренто так и сказал".

"Сорренто? Ты про Нолана Сорренто?".

Я рассказал ему обо всех событиях последних нескольких часов.

"Они подорвали твой дом?".

"На самом деле, это был трейлер, — сказал я. — В автокемпинге. Они убили кучу людей, Aech. Возможно, это уже есть в новостях". Я набрал побольше воздуха: "Я схожу с ума. Мне страшно".

"И я не виню тебя, — сказал он. — Слава богу, что тебя не было дома, когда это случилось...".

Я кивнул: "Я редко логинился из дома. К счастью, Шестёрки об этом не знали".

"Что насчёт твоей семьи?".

"Это был дом моей тёти. Думаю, она мертва. Мы... мы не были близки". Конечно, я сильно преуменьшил. Моя тётя Элис никогда не относилась ко мне по-доброму, но и смерти она точно не заслуживала. Но большая часть мучительной вины, которую я чувствовал, была связана с миссис Гилмор и осознанием того, что именно мои действия привели к её смерти. Она была одним из самых прекрасных людей, которых я знал.

Я вдруг понял, что рыдаю. Я выключил звук, чтобы Aech не слышал меня и несколько раз глубоко вздохнул, чтобы взять себя в руки.

"Я не могу в это поверить! — прорычал Aech. — Озлобленные придурки. Они заплатят, Z. Можешь поверить. Мы заставим их заплатить".

Я не знаю как он это себе представлял, но не стал спорить. Было понятно, что он просто хотел подбодрить меня.

"Где ты сейчас? — спросил Aech. — Тебе нужна помощь? Место, где можно остановиться? Я могу перекинуть тебе немного денег, если хочешь".

"Нет, я в порядке. Но спасибо, дружище. Я действительно ценю твоё предложение".

"De nada, amigo" (испанский: всегда пожалуйста, дружище — прим. перев.)

"Слушай, Шестёрки отправляли тебе такое же письмо с предложением?".

"Ага. Тысячи. Но я решил, что лучше будет просто проигнорировать их".

Я нахмурился: "Хотел бы я быть таким же умным и поступить так же".

"Чувак, ты и представления не мог иметь, что они попытаются убить тебя! Кроме того, у них всё равно был твой домашний адрес. Даже если бы ты не ответил на их емейлы, вероятно, они всё равно бы установили бомбу".

"Кстати, Aech... Сорренто сказал, что в твоём школьном личном деле указаны не настоящие данные, поэтому они не смогли на тебя выйти. Но он мог врать. Тебе следует свалить из дома. Уйти в безопасное место. Как можно скорее".

"Не беспокойся обо мне, Z. Я на колёсах. Этим ублюдкам не найти меня".

"Тебе виднее, — сказал я, пытаясь понять что же он имел

ввиду. — Но мне всё ещё надо предупредить Art3mis. И Daito с Shoto, если смогу найти их. Скорее всего Шестёрки сделали всё возможное, чтобы раскрыть и их личности".

"У меня идея, — сказал он. — Мы должны предложить всем троим встретиться вечером в Подвале. Например, в полночь, что скажешь? Приватный разговор. Только мы впятером".

Перспектива снова увидеться с Art3mis немного подняла мне настроение: "Думаешь, они согласятся прийти?".

"Да, если мы скажем, что это касается их жизней, — он хмыкнул. — К тому же мы собираемся собрать пятёрку лучших охотников в одном чатруме. Кто сможет отказаться?".

***

Я отправил Art3mis короткое собщение с просьбой присоединиться к нам в приватном чатруме Aech'а в полночь. Спустя пару минут от неё пришёл ответ, в котором она обещала прийти. Aech сказал, что добрался до Daito и Shoto, и они так же согласилились присутствовать. Встреча должна была состояться.

Одиночество не давало мне покоя, поэтому я вошёл в Подвал за час до назначенного времени. Aech уже был там, листая новостные каналы по древнему радиоволновому телевизору. Не говоря ни слова, он встал и обнял меня. Это было неожиданно утешающе. Затем мы сели смотреть новости вместе, дожидаясь прибытия остальных.

По всем каналам передавали съёмку с воздуха в ОАЗИСе, в которой орды кораблей и пехотинцев Шестёрок высаживались на Людус. Было несложно догадаться что они там ищут, поэтому каждый охотник в симуляторе так же направлялся на Людус. Транспортные терминалы были переполнены прибывающими персонажам.

"Так сложно удержать всё в тайне", — сказал я, качая головой.

"В конце концов информация всё равно просочилась бы, — ответил Aech, выключая телевизор. — Просто я не думал, что это случится так быстро".

Зазвенело колокольное предупреждение, и на лестнице появилась Art3mis. Она была одета так же, как в ночь нашего знакомства. Спустившись по ступенькам, она помахала мне рукой. Я сделал шаг назад, и представил:

"Aech, познакомься с Art3mis. Art3mis, это мой лучший друг Aech".

"Рада познакомиться", — сказала Art3mis, протягивая правую руку.

Aech пожал её. "Взаимно, — расплылся он в фирменной чеширской улыбке. — Спасибо, что пришла".

"Шутишь? Как я могла пропустить такое? Первая встреча

Лучшей Пятёрки".

"Лучшей Пятёрки?" — переспросил я.

"Ага, — сказал Aech. — Нас называют так на форумах. Мы занимаем высшие пять строк на Табло. Поэтому мы Лучшая Пятёрка".

"Ну да, — ответил я. — По крайней мере пока".

Art3mis улыбнулась на это, затем развернулась и стала бродить по Подвалу, любуясь интерьером восьмидесятых. "Aech, это самый крутой чатрум, который я когда-либо видела".

"Спасибо, — он слегка наклонил голову. — Очень любезно с твоей стороны".

Она отвернулась от полки с разными дополнениями к ролевым играм: "Ты отлично воссоздал подвал Морроу. Каждую деталь. Я бы хотела жить здесь".

"Я добавил тебя в список гостей. Можешь логиниться и сидеть тут в любое время".

"Правда? — она выглядела восхищённой. — Спасибо! Так и сделаю. Ты крут, Aech".

"Да, — сказал он, улыбаясь. — Это правда. Я крут".

Было похоже, что они нашли общий язык, и это заставляло меня бешено ревновать. Мне не хотелось, чтобы Art3mis понравился Aech или наоборот. Я хотел, чтобы она была только моей.

Спуся мгновение вошли Daito и Shoto, появившись одновременно на ступеньках подвала. Daito был повыше друга и выглядел лет на 20. Shoto в свою очередь был на голову ниже и гораздо младше. Ему было лет тринадцать, наверное. Оба персонажа выглядели японцами и были похожи друг на друга, как две фотографии одного человека с разницей в пять лет. На них были традиционные комплекты брони самураев; на их поясах висело по два меча: короткий вакидзаси и длинная катана.

"Приветствую, — сказал высокий самурай. — Я Daito. А это мой младший брат Shoto. Спасибо за приглашение. Для нас честь познакомиться со всеми вами".

Они одновременно поклонились. Aech и Art3mis сделали то же в ответ, и я быстро последовал их примеру. Когда мы предстваились, Daito и Shoto ещё раз поклонились, и снова каждый из нас вернул поклон.

"Отлично, — сказал Aech, когда с поклонами было покончено. — Давайте начнём. Думаю, все видели новости. На Людусе роятся тысячи Шестёрок. Они ведут поиски по всей поверхности планеты. Даже если они не знают что ищут, им потребуется не так много времени, чтобы найти вход в гробницу...".

"Вообще-то, — перебила его Art3mis. — Они уже нашли. С

полчаса назад".

Мы все уставились на неё.

"Этого не говорили в новостях, — сказал Daito. — Ты уверена?".

Она кивнула. "Боюь, что да. Услышав о Шестёрках утром, я решила спрятать камеру в одном из деревьев рядом с гробницей, чтобы следить за местностью", — она открыла окно видеопотока в воздухе перед собой и развернула его так, чтобы остальные могли видеть. Перед нами открылся широкий обзор на плосковершинный холм и поляну вокруг него, который мы видели с вершины одного из деревьев. С этого угла было легко заметить большие чёрные камни, образующие форму черепа. Кроме этого, по всему периметру шныряли Шестёрки и было похоже, что с каждой секундой их прибывает всё больше.

Но больше всего на этом видео нас обеспокоил огромный прозрачный купол энергии, огружающий всё пространство рядом с холмом.

"Сукин сын, — сказал Aech. — Это то что я думаю?".

Art3mis кивнула: "Силовое поле. Шестёрки установили его сразу как первые из них добрались туда. Так что...".

"Так что с этого момента, — подхватил Daito. — Любой охотник, нашедший гробницу, не сможет войти в неё, пока не найдёт способ преодолеть это поле".

"На самом деле, они установили целых два поля, — сказала Art3mis. — Маленькое внутри большого. Они последовательно включают и отключают их, когда впускают своих вновь прибывших друзей". Она ткнула пальцем в окно: "Вот, смотрите. Они делают это сейчас".

Отряд Шестёрок спускался с трапа припаркованного неподалёку корабля. Каждый из них тащил контейнер с оборудованием. Когда они подошли к внешнему силовому полю, оно рассеялось, включив купол поменьше внутри. Как только отряд достиг границ меньшего поля, снова восстановилось внешнее. Секунду спустя, внутренний купол растворился, позволяя Шестёркам войти в гробницу.

Повисло долгое молчание пока мы наблюдали за этой новой разработкой.

"Думаю, могло быть и хуже, — в итоге сказал Aech. — Если бы внутри гробницы была PvP зона, эти уроды уже бы расставили повсюду свои лазерные пушки и роботов, чтобы испепелять любого, кто подойдёт достаточно близко".

Он был прав. Пока Людус оставался безопасной зоной, Шестёрки не могли навредить охотникам, направляющимся к гробнице. Но ничто не могло помешать им воздвигнуть силовое

поле, чтобы не дать им подобраться ближе. Что они и сделали.

"Шестёрки явно планировали всё это", — сказала Art3mis, закрывая окно.

"У них не выйдет сдерживать людей слишком долго, — заметил Aech. — Когда кланы прознают об этом, начнётся тотальная война. Туда прибудут тысячи охотников, атакуя поле всем мыслимым оружием. Гранатомёты. Фаерболы. Кассетные бомбы. Ядерные заряды. Это будет ужасно. Они превратят лес в пустыню".

"Ага, но в это время персонажи Шестёрок нафармят Медных Ключей, а потом один за другим бешеным потоком пройдут Первые Врата".

"Но как они могут так поступать? — спросил Shoto дрожащим от ярости голосом. Он смотрел на своего брата. — Это нечестно. Они играют нечестно".

"Они никому ничего не должны. В ОАЗИСе нет законов, братишка, — ответил Daito. — Шестёрки могут делать всё, что им взбредёт в голову. Они не остановятся, пока кто-то не помешает им".

"У Шестёрок никакой чувства чести", — сказал Shoto сердито.

"Вы, ребята, ещё и половины не знаете, — сказал Aech. — Мы с Parzival'ем позвали вас именно поэтой причине". Он повернулся ко мне: "Z, хочешь сам рассказать что произошло?".

Я кивнул и повернулся к остальным. Сперва я рассказал о полученных от IOI письмах. Все они получили такие же приглашения, но мудро проигнорировали их. Затем я описал детали нашей встречи с Сорренто, изо всех сил стараясь ничего не упустить. И наконец я рассказал о том, как закончилась наша беседа, включая взорвавшуюся бомбу у меня дома. Когда я закончил, лица персонажей выглядели ошеломлёнными.

"Господи, — прошептала Art3mis. — Ты не шутишь? Они пытались убить тебя?".

"Ага. И у них бы всё получилось, будь я дома. Так что мне повезло".

"Теперь вы знаете как далеко могут зайти Шестёрки в своём желании не дать никому обойти их в поисках яйца, — сказал Aech. — Если бы они проделали это с любым из нас, мы были бы уже мертвы".

Я кивнул. "Вам следует сделать всё возможное, чтобы защитить себя и свою личную информацию, — сказал я. — Если вы ещё этого не сделали".

Все закивали головами. Повисло очередное молчание.

"Есть ещё одна вещь, которую я не могу понять, — первой нарушила молчание Art3mis. — Откуда Шестёрки узнали, что

гробницу нужно искать на Людусе?". Она по очереди обвела нас всех взглядом.

"Должно быть по слухам о Parzival'е и Aech'е на форумах охотников, — предположил Shoto. — Мы узнали именно так".

Daito поморщился и недовольно толкнул брата в плечо: "Я разве не говорил тебе поменьше раскрывать рот, трепло?". Shoto потупился и замолчал.

"Что за слухи? — спросила Art3mis и посморела на меня. — О чём они? В последние дни я была слишком занята, чтобы шариться по форумам".

"Несколько сообщений о том, что Parzival и Aech учатся на Людусе, от охотников, утверждающих, что знают обоих, — Daito повернулся ко мне и Aech'у. — Мы с братом два последних года искали Гробницу Ужасов. Прочесали десятки миров, но даже и не могли подумать про Людус. Пока не услышали, что вы учитесь здесь".

"Никогда не думал, что мне стоило бы скрывать сам факт учёбы на Людусе, — сказал я. — Вот я и не скрывал".

"Да, и в этом нам повезло, — ответил Aech. Он повернулся к остальным. — Parzival, сам того не желая, подсказал и мне расположение Гробницы. Я и недумал искать на Людусе, пока не увидел его имя на Табло".

Daito толкнул локтём младшего брата, они повернулись ко мне и поклонились: "Ты был первым, кто нашёл тайник, и мы благодарны, что привёл нас к нему".

Я поклонился в ответ. "Спасибо, парни. Но на самом деле Art3mis нашла его первой. Абсолютно самостоятельно. За месяц до меня".

"Да уж, а он сделал меня! — воскликнула Art3mis. — Я не могла выиграть у Лича в Joust. Да я потратила не одну неделю, когда появился этот вонючка и преуспел с первой же попытки". Потом она рассказала как мы встретились и как ей наконец удалось победить короля на следующий же день, сразу после полуночной перезагрузки.

"Я должен благодарить Aech'а за свои турнирные навыки, — продолжил я. — Мы частенько играли здесь, в Подвале. Только это и помогдо мне победить короля с первого же захода".

"Симметрично", — Aech протянул кулак в мою сторону и я ударил по нему своим.

Daito и Shoto улыбнулись. "Как и мы, — сказал старший. — Мы с братом соревновались в Joust годами, потому что эта игра упоминалась в Альманахе".

"Превосходно, — Art3mis воздела руки. — Молодцы, парни. Вы все подготовились заранее. Я рада за вас. Браво". Она

наградила нас саркастическими беззвучными апплодисментами, чем вызвала общий приступ смеха. "А теперь, может, закроем заседание Общества Взаимного Восхваления и вернёмся к насущным проблемам?".

"Да не вопрос, — улыбнулся в ответ Aech. — А что у нас за насущные проблемы?".

"Шестёрки?" — предположила Art3mis.

"А, ну да!, — Aech потёр шею, покусывая нижнюю губу — он так обычно собирал в кучу свои мысли. — Так ты говоришь, они нашли гробницу меньше часа назад, так? Значит, с минуты на минуту они доберутся до тронного зала и встретятся с личем. А как вы думаете, что будет, если несколько персонажей доберутся туда вместе?".

Я повернулся к Daito и Shoto. "Ваши имена появились на Табло в один день, с разницей в несколько минут. Значит, вы зашли в тронный зал в одно время, так?".

Daito кивнул: "Да. И когда мы ступили на пьедестал, появились две копии лича чтобы сыграть с каждым из нас".

"Великолепно, — сказала Art3mis. — Значит, сотни Шестёрок могут одновременно соревноваться за Медный Ключ. Или даже тысячи".

"Даа, — протянул Shoto. — Но чтобы получить ключ, каждый из Шестёрок должен победить Лича, а это, как мы знаем, непросто".

"У Шестёрок похаченные комплекты подключения, — сказал я. — Сорренто хвастался этим передо мной. Они настроили их так, что действиями одного аватара могут управлять несколько людей. Поэтому они могут выбрать своих лучших игроков в Joust и поставить их в матче против Айсрерака. Одного за другим".

"Читерские ублюдки", — повторил Aech.

"Шестёркам неизвестна честь", — сказал Daito, качая головой.

"Ага, — Art3mis закатила глаза. — С этим мы уже определились".

"Мало того, — добавил я. — За каждой Шестёркой стоит команда поддержки из знатоков Хэллидея, экспертов по играм и криптологов, задача которых помочь победить в любом состязании и разгадать любую головоломку на их пути. Пройти симуляцию Военных Игр будет для них не проблемой. Кто-нибудь будет суфлировать им диалоги".

"Невероятно, — пробормотал Aech. — И как мы можем с ними тягаться?"

"Мы и не можем, — сказала Art3mis. — Как только они получат Медный Ключ, то тут же найдут и Первые Врата, как и мы. Им понадобится не много времени, чтобы догнать нас. А

когда они получат загадку Нефритового Ключа, то посадят своих яйцеголовых круглосуточно расшифровывать её".

"А если найдут тайник Нефритового Ключа прежде нас, то и там установят баррикады, — подхватил я. — И мы впятером будем в одной лодке с теми, кто уже сейчас не у дел".

Art3mis кивнула. Aech в бессильной злобе пнул кофейный столик: "Это нихрена не честно. У Шестёрок огромное преимущество перед всеми нами. Бесконечный поток денег, оружия, техники и нового пушечного мяса. Их тысячи и все работают вместе".

"Точно, — сказал я. — А у нас каждый сам за себя. За исключением вас двоих, — кивнул я в сторону Daito и Shoto. — Но вы меня поняли. Они нас превосходят числом и снаряжением, и это вряд ли изменится в обозримом будущем".

"Что ты предлагаешь?" — спросил Daito. Неожиданно его голос зазвучал неуверенно.

"Я ничего не предлагаю. Просто озвучиваю факты, как вижу их", — ответил я.

"Хорошо, — сказал Daito. — Потому что это звучало словно ты хочешь предложить нам пятерым создать нечто вроде альянса".

Aech внимательно слушал его: "И что? Это настолько страшная идея?".

"Да, настолько, — уверенно ответил Daito. — Мы с братом охотимся самостоятельно. Мы не хотим вашей помощи и не нуждаемся в ней".

"Да неужели? — воскликнул Aech. — Не так давно ты упомянул про помощь Parzival'я в поиске Гробницы Ужаса".

Daito нахмурился: "Мы бы и сами нашли её в конечном счёте".

"Не спорю, — парировал Aech. — Да вот только это могло занять у вас ещё пять лет".

"Брось, Aech, — я встал между ними. — Это не поможет".

Aech и Daito уставились друг на друга в полной тишине, Shoto неуверенно смотрел на своего брата, а Art3mis просто стояла в стороне и с некоторым удивлением следила за происходящим.

"Мы пришли сюда не для того, чтобы выслушивать оскорбления, — сказал Daito наконец. — Мы уходим".

"Подожди, Daito, — успел я встрять в разговор. — Секунду, не торопись. Давай всё обсудим. Мы не должны расставаться как враги. Мы все на одной стороне".

"Нет. Это не так, — отрезал Daito. — Мы вас не знаем. Вполне возможно, что кто-то из вас шпионит на Шестёрок".

Art3mis громко засмеялась, но затем прикрыла рот. "Это всё равно бессмысленно, — Daito не обратил на неё никакого

внимания. — Только один сможет первым найти пасхалку и выиграть приз. И этим кем-то буду либо я, либо мой брат".

На этом братья внезапно вышли из чата.

"Неплохо", — сказала Art3mis, как только их персонажи растворились.

Я кивнул: "Да уж, действительно, Aech. Умеешь ты заводить друзей".

"А я-то что? — Aech защищался. — Daito просто полная задница! Да и вообще, никто ему не предлагал объединиться. Все знают, что я одиночка. Да и ты, и Art3mis похожа на на одну из волков-одиночек тоже."

"Виновна по всем статьям, — она ухмыльнулась. — Но несмотря ни на что, в объединении против Шестёрок есть смысл".

"Возможно, — сказал Aech. — Но представь, что ты нашла Нефритовый Ключ раньше кого-то из нас. Будешь ли ты настолько любезна, что расскажешь нам где его искать?"

Art3mis самодовольно улыбнулась: "Разумеется нет".

"И я, — продолжил Aech. — А значит нет и смыла обсуждать наше союзничество".

Art3mis пожала плечами. "Думаю, на этом встречу можно заканчивать. Да и мне уже пора, — она подмигнула мне. — Часики тикают. Да, мальчики?"

"Тик-так", — откликнулся я.

"Счастливо, парни, — она помахала нам обоим. — Увидимся".

"Увидимся", — ответили мы в унисон.

Я смотрел как её персонаж медленно исчезает, а повернувшись к Aech'у, увидел как он мне улыбается. "Чего скалишься?" — спросил я его.

"Ты ведь запал на неё, колись?".

"Чего? На Art3mis? Неееe...".

"Не отнекивайся, Z. Ты все время строил масляные глазки, пока она была тут", — он изобразил как это по его мнению выглядело: сложил руки на груди и закатил глаза как звезда немого кино. "Я записал всю нашу беседу. Хочешь посмотреть на свою глупую физиономию?".

"Да пошёл ты".

"Всё в порядке, чувак, — наседал Aech. — Девчонка просто супер-милашка".

"Так у тебя есть подвижки с новой загадкой? — я резко сменил тему. — Четверостишье про Нефритовый Ключ?".

"Четверостишье?".

"Стихотворение или строфа из четырёх строк, — процитировал я. — Четверостишье".

Aech закатил глаза: "Будь проще, чувак!".

"Что? Это же точный термин, задоголовый!".

"Это просто загадка, чувак. И нет. Ничего ещё не придумал".

"Я тоже. Так может, не стоит нам стоять и просто трепаться? Пора закатать рукава и за работу".

"Согласен, — ответил Aech, — но.."

В тот же миг стопка комиксов на другом конце комнаты проехала по столу, на котором лежала и свалилась на пол, словно её что-то столкнуло. Мы с Aech'ем отпрыгнули и обменялись непонимающими взглядами.

"Что за чертовщина", — задал я риторический вопрос.

"Не имею ни малейшего представления, — Aech подошёл ближе и осмотрел разбросанные комиксы. — Может, программный глюк или что-то типа того?".

"Я таких раньше не видел, — сказал я, осматривая пустую комнату. — Может быть, тут есть кто-то ещё? Невидимый шпион?".

Aech закатил глаза: "Ни коим образом, Z. Ты становишься слишком параноидален. Это шифрованый частный чатрум. Никто не зайдёт без моего разрешения, и ты знаешь это".

"Точно", — ответил я, всё ещё ошарашенный.

"Расслабься, это был глюк, — он положил руку мне на плечо. — Слушай. Если передумаешь насчёт займа или места, где можно перекантоваться — только дай знать, хорошо?".

"Со мной всё будет хорошо. Но спасибо, амиго".

Мы снова ударили в кулаки друг друга как Чудо-Близнецы (герои комикса Wonder Twins, издаваемый компанией DC Comics — прим. перев.), когда активировали свои силы.

"Увидимся позже. Удачи, Z".

"И тебе, Aech".

0016

Спустя несколько часов пустые строки Табло были заполнены одна за другой с молниеносной скоростью. Но не именами героев, а табельными номерами сотрудников IOI. У каждого по 5000 очков (по-видимому, это стало фиксированной наградой за получение Медного Ключа); через некоторое время они увеличились ещё на 100000 очков, как только Шестёрка прошёл Первые Врата. К концу дня Табло выглядело следующим образом:

ЛУЧШИЕ ПОКАЗАТЕЛИ:
1. Parzival 110,000
2. Art3mis 109,000
3. Aech 108,000
4. Daito 107,000
5. Shoto 106,000
6. IOI-655321 105,000
7. IOI-643187 105,000
8. IOI-621671 105,000
9. IOI-678324 105,000
10. IOI-637330 105,000

Я узнал номер первого из Шестёрок, потому что уже видел его — на униформе Сорренто. Вероятно, он настоял на том, что бы его персонаж первым получил Ключ и прошёл Врата. Но я не верил, что он сделал это самостоятельно. Невозможно было подумать, что он был настолько хорош в Joust или знал наизусть Военные Игры. Но я уже знал, что ему это и не было нужно. Когда он добрался до невыполнимого для него задания, как турнир в Joust, он просто передал управление своим героем одному из подчинённых. А в ходе Военных Игр кто-то мог подсказывать ему все диалоги.

Когда на Табло закончились пустые места, оно выросло в длину, чтобы отобразить места ниже десятого. Двадцать героев. Тридцать. В следующие сутки более шестидесяти Шестёрок прошли Первые Врата.

А Людус тем временем стал самым популярным местом в ОАЗИСе. Транспортные терминал по всей планете выплёвывали нескончаемый поток охотников, которые расползались по всей планете, неся хаос и срывая уроки во всех школах. Увидев это, совет публичных школ ОАЗИСа принял решения эвакуировать жителей и перенести все школы в новое место. Людус 2 построили в том же секторе, недалеко от оригинальной планеты. Всем ученикам дали выходной, пока шло копирование исходного кода и данных (кроме Гробницы Ужасов, которую Хэллидей

спрятал где-то в недрах программы). Спустя день был восстановлен учебный процесс на Людусе 2 , а оригинал остался на растерзание Шестёркам и другим охотникам.

Довольно быстро разнеслись слухи, что Шестёрки разбили лагерь рядом с небольшим плосковершинным холмом посреди захолустного леса. В тот же вечер на форумах появилось точное местонахождение гробницы вместе со скриншотами, на которых было изображено силовое поле Шестёрок, которое сдерживало всех остальных поодаль. На этих изображениях так же было легко различить форму черепа, составленную из камней на вершине. В течение нескольких часов на всех форумах была расписана связь с модулем Гробницы Ужасов к D&D. Затем это попало и в новости.

Все крупные кланы охотников немедленно объединились, чтобы начать полномасштабное наступление, изо всех сил стараясь придумать как отключить или обойти силовое поле. Шестёрки установили противотелепортационные установки, предотвращающие кому бы то ни было перемещаться внутрь поля с помощью разной техники. На стражу гробницы они выставили команду высокоуровневых волшебников. Они периодически кастовали заклинания, запрещающие колдовать во всей округе. Это защищало силовое поле от магического воздействия.

Кланы стали забрасывать внешнее поле ракетами, реактивными снарядами, ядерными бомбами и ругательствами. Их осада длилась всю ночь, но на утро силовые поля продолжали действовать.

В отчаянии, кланы решили использовать тяжёлую артиллерию. Они скинулись ресурсами и купили на eBay две очень дорогих и столь же мощных антиматериальных бомбы. Они были взорваны одна за другой, с интервалом в несколько секунд. Первый взрыв снёс внешний щит, второй завершил работу. Стоило второму щиту пасть, как тысячи охотников (из-за статуса Людуса зоны без PvP, они не получили повреждений от взрывов) заполонили гробницу и мешали друг другу пройти по узким коридорам. Вскоре тысячи охотников (и Шестёрок) протолкались-таки к тронному залу, готовые сразиться с королём в Joust. Возникло множество копий лича, чтобы сразиться со всеми, кто ступил на пьедестал. 95% охотиков, начавших игру проиграли и тут же были убиты. Но некоторым удалось победить, и в хвосте Табло, после Лучшей Пятёрки и дюжин номеров IOI стали появляться новые имена. Уже через несколько дней список содержал более ста имён.

Теперь, когда это небольшое пространство было полностью заполнено охотниками, у Шестёрок больше не было возможности поставить щит. Охотники набрасывались на их корабли и сбивали

ещё на подлёте к планете. Шестёрки оставили бесплодные попытки блокировать доступ к гробнице, но продолжали посылать своих наёмников за копиями Медного Ключа. В этом им никто не мог помешать.

***

На следующий день после взрыва в стеках в новостных лентах пролетел короткий сюжет на эту тему. В нём показали видео, как добровольцы ищут в обломках останки погибших. По тому, что они находили, никого опознать было нельзя.

Похоже, что Шестёрки подложили различное оборудование и химикаты для производства наркотиков, чтобы придать достоверность версии взрыва мет-лаборатории в одном из трейлеров. Сработало на отлично. Копы даже и не стали копать глубже. Стеки стояли настолько плотно вокруг рухнувшей и обуглившейся кучи, что было опасно вычищать её одним из старых кранов. Обломки просто оставили ржаветь.

Получив первый одобренный платёж на мой аккаунт, я сразу купил билет в Колумбус, штат Огайо, на утренний восьмичасовой рейс. За доплату я взял место в первом классе, что давало более удобное кресло и высокоскоростное подключение — большую часть времени поездки на восток я планировал провести в ОАЗИСе.

Подтвердив заказ, я осмотрел всё в своём убежище и упаковал вещи, которые хотел забрать, в старый рюкзак. Учебная консоль ОАЗИСа, очки и перчатки. Зачитанная печатная копия Альманаха Anorak'a. Мой дневник Грааля. Немного одежды. Ноутбук. Больше мне ничего не было нужно.

Когда стемнело, я выбрался из минивэна, закрыл его и выбросил ключи в кучу мусора. Закинул за спину рюкзак и ушёл из стеков навсегда. Даже не обернувшись.

Я держался оживлённых улиц и старался избежать ограбления по пути на автовокзал. Прямо в дверях меня встретил потрёпанная будка обслуживания клиентов, которая выдала мне билет сразу после быстрого сканирования моей сетчатки. Я сел у своего выхода и стал читать Альманах, пока не пришло время посадки.

Это был двухэтажный бронированный автобус с пуленепробиваемыми стёклами и солнечными батареями на крыше. Крепость на колёсах. Я сел у окна, через два ряда от водителя, который сидел за пуленепробиваемым окном из оргстекла. На втором этаже автобуса ехала команда из шести вооружённых до зубов охранников, призванных защитить автобус и его пассажиров в случае нападения грабителей или животных, что было вполне реально, раз мы решились выехать в бесплодные

и беззаконные земли, существующие за пределами любого из больших и безопасных городов.

Все места были заняты. Большинство пассажиров надели очки как только сели. Но я решил повременить. Достаточно долго, чтобы увидеть как родной город исчезает далеко позади нас по мере нашего движения сквозь море ветряков, окружающих его.

Электрический двигатель автобуса мог разгоняться примерно до 60 километров в час, но в связи с плохими дорогами и постоянными остановками на заправках, дорога к пункту назначения заняла несколько дней. Почти всё это время я провёл в ОАЗИСе, готовясь начать новую жизнь.

Первым пунктом в списке дел было создание новой личности. Теперь, когда у меня были деньги, это не вызывало трудностей. В ОАЗИСе можно было купить любую информацию, если знать куда обращаться и не бояться преступить закон. Там было полно отчаявшихся и продажных людей из правительства (и изо всех крупных корпораций), которые часто продавали информацию на чёрном рынке ОАЗИСа.

Мой новый статус всемирно известного охотника открыл мне множество дверей в криминальном мире, благодаря чему у меня появился доступ к очень малодоступному нелегальному интернет-аукциону под названием L33t Hax0rz Warezhaus, где за шокирующе невысокую цену я смог приобрести ряд программ и паролей для базы данных РЖСШ (Реестр Жителей Соединённых Штатов). Используя их, мне удалось проникнуть внутрь и получить доступ к моему существующему профилю, который был создан, когда я пошёл в школу. Удалив свои отпечатки и сетчатку, я подменил их данными умершего человека (своего отца). Затем я скопировал собственные отпечатки и сетчатку в совершенно новый и только что созданный профиль с именем Брайс Линч. Я указал, что Брайсу 22 года и выдал ему новый номер страховки, безупречную кредитную историю и степень бакалавра в области информатики. Когда я захочу вернуть свои данные, мне нужно будет всего лишь удалить профиль Линча и скопировать необходимую информацию в свой изначальный файл.

Когда с созданием новой личности было покончено, я стал искать подходяще жильё Колумбусе и нашёл относительно недорогие номера в старом высотном отеле, уцелевшим с тех времён, когда люди передвегались на своих двоих на работу и отдых. Все апартаменты были однокомнатными и имели всё, что было нужно для настоящего охотника. Как раз то что я искал. Низкая плата, хорошая система безопасности и отказоустойчивый, надёжный доступ к электричеству,

ограничивающийся лишь моими финансовыми возможностями. И самое главное, они предлагали прямое оптоволоконное соединение с главным сервером ОАЗИСа, который находился всего в нескольких километрах. Это был самый быстрый и защищённый тип интернет-соединения; и так как он предоставлялся не IOI или одной из их дочерних компаний, я мог не беспокоиться о том что они следят за мной или пытаются выяснить моё местоположение. Я буду в безопасности.

Я переговорил с агентом в чатруме, и тот показал мне виртуальный макет моей новой берлоги. Она выглядела потрясающе. Я забронировал номер под своим новым именем и оплатил за полгода вперёд. Это заставило его не задавать лишних вопросов.

***

Иногда под утро, когда автобус медленно двигался по раздолбанному шоссе, я снимал очки и глазел в окно. Мне, до этого ни разу не выбиравшемуся за пределы Оклахома Сити, было любопытно как выглядит другая часть страны. Но вид постоянно был мрачным и все разрушающиеся, перенаселённые города, которые мы проезжали выглядели как один.

В конце концов, когда мне уже казалось, что мы ползём по трассе несколько месяцев, на горизонте появились очертания Колумбуса, сверкающего, словно Оз в конце дороги из жёлтого кирпича. Мы прибыли на закате, и город полнился таким количеством электрических огней, которого я никогда раньше не видел. Я читал, что по всему городу были разбросаны солнечные батареи, а на его окраинах были установлены солнечные электростанции. Они впитывали и хранили солнечную энергию весь световой день, раздавая её ночью.

Когда мы подъехали к автовокзалу Колумбуса, соединение с ОАЗИСом прервалось. Стянув с себя очки и выйдя из автобуса вместе с остальными пассажирами, я наконец осознал всё происходящее. Теперь я был в бегах и жил под чужим именем. Меня искали могущественные люди. Люди, которым я был нужен мёртвым.

Сделав шаг из автобуса, я почувствовал тяжесть в груди. Мне было тяжело дышать. Наверное, это была паническая атака. Я заставил себя дышать глубже и попытался успокоиться. Всё, что мне было нужно сделать — это добраться до номера в гостинице, подключить свой комплект и зайти в ОАЗИС. И всё будет в порядке. Я вернусь в знакомый мир. Я буду в безопасности.

Я поймал такси и вбил свой новый адрес на тачскрине. Электронный голос компьютера сообщил мне, что дорога займёт примерно 32 минуты при текущей ситуации на дорогах. Всю

поездку я смотрел через окно на тёмные городские улицы. Мне всё ещё было не по себе. Я поглядывал на счётчик, чтобы видеть как далеко мы уехали. Наконец, машина остановилась перед зданием моего нового дома: синевато-серое монолитное строение на берегу Сайото у края гетто Твин Риверс. Я обратил внимание на выцветший контур логотипа Хиллтон на фасаде здания, сохранившегося с тех пор, когда здесь ещё была гостиница.

Я расчитался и вылез из такси. Затем я в последний раз оглянулся по сторонам, вдохнул последний глоток свежего воздуха и покатил свою сумку через главный вход в холл. Зайдя в комнату охраны, я просканировал отпечатки пальцев и сетчатку глаз, и на мониторе появилось моё новое имя. Загорелся зелёный свет и открылась выходная дверь, пропуская меня к лифтам.

Моя комната была на 42 этаже под номером 4211. Замок снаружи потребовал дополнительного сканирования сетчатки. После этой процедуры дверь отъехала в сторону, и включилось внутреннее освещение. В кубообразной комнате было лишь одно окно и совсем не было мебели. Я вошёл внутрь, закрыв за собой дверь. Тогда я тихо дал себе обет, что не выйду отсюда, пока не закончу свои поиски. Я решил отказаться от всего мира, пока не найду яйцо.

Уровень II

Я не в восторге от реальности, но она остаётся единственным местом, где можно достать приличную еду.

— Маркс Граучо

0017

Art3mis: Ты тут?

Parzival: Да! Эй! Не могу поверить, что ты наконец ответила на моё предложение початиться.

Art3mis: Только чтобы попросить тебя прекратить это. Нам лучше не общаться.

Parzival: Почему? Я думал мы друзья.

Art3mis: Ты хороший парень. Но мы соперники. Конкурирующие охотники. Названные враги. Ты же понимаешь, что из этого следует.

Parzival: Нам не обязательно говорить о чём-то, относящемся к Охоте...

Art3mis: Всё относится к Охоте.

Parzival: Да ладно тебе. Давай хотя бы попробуем. Начнём сначала. Привет, Art3mis! Как твои дела?

Art3mis: Хорошо. Спасибо, что спросил. А у тебя?

Parzival: Отлично. Слушай, почему мы пользуемся этим древним текстовым интерфейсом? Я могу создать виртуальный чатрум для нас.

Art3mis: Здесь мне больше нравится.

Parzival: Почему?

Art3mis: Как ты мог заметить, я слишком много тараторю. Когда мне приходится печатать, я не выгляжу такой болтушкой.

Parzival: Я не считаю тебя болтушкой. Ты очаровательна.

Art3mis: Ты только что использовал слово "очаровательна"?

Parzival: Именно это я только что написал, не так ли?

Art3mis: Очень мило. Но это чушь.

Parzival: Я абсолютно серьёзно.

Art3mis: И как тебе жизнь на вершине Табло, умник? Звёздной болезни ещё нет?

Parzival: Я не чувствую себя звездой.

Art3mis: Ты шутишь? Весь мир пытается узнать кто ты такой. Ты рок-звезда, чувак.

Parzival: Ты знаменита не меньше моего. И если я такая рок-звезда, то почему СМИ постоянно выставляют меня как немытого гика, носа не показывающего за порог?

Art3mis: Это ты увидел пародию на нас в SNL (Saturday Night Live, комедийное телешоу в Америке — прим. перев.)?

Parzival: Да. Почему все считают меня антисоциальным неадекватом?

Art3mis: А ты не антисоциален?

Parzival: Нет же! Ну ладно, это так. Но я слежу за своей

гигиеной.

Art3mis: В твоём случае они хоть с полом угадали. Все считают, что я мужчина ИРЛ.

Parzival: Это потому, что большинство охотников мужчины, и они не могут и мысли допустить, что женщина оказалась гораздо сильнее и/или умнее их.

Art3mis: Да знаю. Неандертальцы.

Parzival: Так ты мне сейчас сказала, что ты женщина? ИРЛ?

Art3mis: Тебе бы и самому следовало это понять, Клузо.

Parzival: Я уже. Честно.

Art3mis: Да ну?

Parzival: Да. После анализа всего, что знаю, я пришёл к выводу что ты не можешь не быть женщиной.

Art3mis: И почему же?

Parzival: Потому что я не хочу узнать, что запал на статридцати килограммового чувака по имени Чак, живущего в мамашином подвале в пригороде Детройта.

Art3mis: А ты запал на меня?

Parzival: Тебе бы и самой следовало это уже понять, Клузо.

Art3mis: А что если я статридцати килограммовая чувиха по имени Шарлин, живущая в мамашином подвале в пригороде Детройта? Что бы ты тогда сказал?

Parzival: Не знаю. А ты живёшь в мамашином подвале?

Art3mis: Нет.

Parzival: Хм. Тогда, скорее всего, ещё запал.

Art3mis: То есть я должна поверить, что ты один из тех мифических парней, для кого важен внутренний мир девушки, а не упаковка, в которую он завёрнут?

Parzival: А почему ты считаешь, что я мужчина?

Art3mis: А как ты думаешь? Это очевидно. Я не улавливаю от тебя ничего, кроме мужских флюидов.

Parzival: Мужские флюиды? Я что, как-то по-мужски строю предложения или ещё что-то?

Art3mis: Не уходи от темы. Ты говоришь, что запал на меня?

Parzival: Да. И ещё до того, как мы впервые встретились. Читая твой блог и изучая твою точку зрения. Я слежу за тобой уже не первый год.

Art3mis: Но ты всё так же ничего обо мне не знаешь. О моей настоящей личности.

Parzival: Это ОАЗИС. Мы здесь ни что иное как наши истинные личности.

Art3mis: Не могу согласиться. Всё, что остаётся в онлайновой оболочке, фильтруется через наших персонажей, что позволяет нам изменить и внешность, и голос. ОАЗИС позволяет каждому

быть именно тем, кем он захочет быть. Поэтому все так и тянутся к нему.

Parzival: Иными словами, ИРЛ ты совсем не та, кого я встретил в гробнице?

Art3mis: Это была лишь одна моя сторона. Та, которую я решила тебе показать.

Parzival: Что ж,мне эта сторона понравилась. И если покажешь мне остальные — я уверен — они мне тоже понравятся.

Art3mis: Это ты сейчас так говоришь. А я знаю, как оно бывает. Рано или поздно ты потребуешь показать тебе мою настоящую фотку.

Parzival: Я не из тех, кто любит выдвигать требования. К тому же, я определённо не собираюсь показывать тебе свою настоящую фотку.

Art3mis: Почему? Ты безмерно уродлив?

Parzival: Фу! Лицемерка!

Art3mis: Ну так? Отвечай на вопрос, Клэр. Ты урод?

Parzival: По-видимому, да.

Art3mis: Почему?

Parzival: Женские особи обычно находят меня отталкивающим.

Art3mis: Я так не считаю.

Parzival: Разумеется нет. Потому что ты толстый мужик по имени Чак, который любит болтать с уродливыми юными мальчиками в сети.

Art3mis: Так ты юный мальчик?

Parzival: Относительно юн.

Art3mis: Относительно чего?

Parzival: Ностельно тридцатипятилетнего парня вроде тебя, Чак. Ты платишь мамаше за аренду подвала или как?

Art3mis: Ты и правда так себе меня представляешь?

Parzival: Если бы я так думал, то не чатился бы с тобой сейчас.

Art3mis: Хорошо, так как же по-твоему я выгляжу?

Parzival: Как и твой аватар, полагаю. За исключением, разумеется, брони, пушек и сияющего меча.

Art3mis: Ты же шутишь, правда? Это ж первое правило онлайн романов, парень. Никто не выглядит ИРЛ так же, как его персонаж.

Parzival: Мы собираемся завести онлайн роман? <скрестил пальцы>

Art3mis: Не может быть и речи. Прости.

Parzival: Но почему?

Art3mis: Нет времени на любовь, доктор Джонс. Моя любовь к

порно съедает почти всё свободное время. А поиски Нефритового Ключа забирают всё остальное. Впрочем, этим мне и пора бы уже заняться.

Parzival: Это точно. Мне тоже пора бы. Но разговаривать с тобой гораздо веселее.

Art3mis: Ну а как у тебя?

Parzival: как у меня ... что?

Art3mis: У тебя есть время на онлайн романы?

Parzival: У меня есть время на тебя.

Art3mis: Ты слишком добр!

Parzival: И это вовсе не сарказм.

Art3mis: У тебя есть работа? Или ты ещё учишься в старшей школе?

Parzival: Школа. Заканчиваю на следующей неделе.

Art3mis: Не стоило бы раскрывать подобное о себе. Я могу оказаться шпионом Шестёрок, пытающимся вычислить тебя.

Parzival: Шестёрки уже нашли меня, помнишь? Они взорвали мой дом. Ладно, это был всего лишь трейлер. Но они его взорвали.

Art3mis: Да, помню. Я до сих пор в шоке от этого. Могу себе представить, что ты чувствуешь.

Parzival: Месть — это блюдо, которое подают холодным.

Art3mis: Приятного аппетита. Чем ты занимаешься, когда не ищешь пасхалку?

Parzival: Я отказываюсь отвечать, пока не дождусь от тебя того же.

Art3mis: Хорошо. Quid pro quo, доктор Лектор. Будем задавать вопросы по очереди. Поехали!

Parzival: Ты работаешь, или ходишь в школу?

Art3mis: Колледж.

Parzival: Что изучаешь?

Art3mis: Моя очередь. Чем ты занимаешься, когда не ищешь пасхалку?

Parzival: Ничем. Охота — это всё, чем я занимаюсь. Я и сейчас охочусь. Многозадачность в действии.

Art3mis: Такая же ерунда.

Parzival: Да ну? Буду тогда следить за Табло. На всякий случай.

Art3mis: Валяй, ас.

Parzival: Что изучаешь? В колледже.

Art3mis: Поэзию и писательство.

Parzival: Не лишено смысла. Ты превосходно пишешь!

Art3mis: Благодарю за комплимент. Сколько тебе лет?

Parzival: Недавно стукнуло 18. А тебе?

Art3mis: Не кажется ли тебе, что мы добрались до слишком личного?

Parzival: Даже и близко нет.

Art3mis: 19.

Parzival: Мм. Женщина постарше. Заводит.

Art3mis: Это если я женщина.

Parzival: А ты женщина?

Art3mis: Не твоя очередь.

Parzival: Хорошо...

Art3mis: На сколько хорошо ты знаешь Aech'a?

Parzival: Последние пять лет он мой лучший друг. А теперь колись. Ты женщина? И под этим я подразумеваю, что ты женщина-охотник, которая ни разу не делала операцию по смене пола.

Art3mis: Довольно необычное определение.

Parzival: Отвечай на вопрос, Клэр.

Art3mis: Я женщина, и всегда ею была; человек, женщина. Ты встречал Aech'a ИРЛ?

Parzival: Нет. У тебя есть братья/сёстры?

Art3mis: Нет. У тебя?

Parzival: Нет. У тебя есть родители?

Art3mis: Умерли. Грипп. Так что воспитывалась у дедушки с бабушкой. Твои родители?

Parzival: Нет. Тоже умерли.

Art3mis: Отстойно, правда? Когда нет родителей рядом.

Parzival: Да. Но многим людям ещё хуже, чем мне.

Art3mis: И я себе повторяю то же самое. Так... Ты и Aech, вы работаете в паре?

Parzival: Ну началось...

Art3mis: Ну так? В паре?

Parzival: Нет. Он спрашивал то же самое про тебя и меня. Ты же прошла Первые Врата буквально через несколько часов после меня.

Art3mis: Да и кстати, почему ты дал мне подсказку? Про смену сторон в Joust?

Parzival: Чувствовал, что должен помочь тебе.

Art3mis: Что ж, в будущем не повторяй подобных ошибок. Потому что именно я выиграю. Ты это понимаешь?

Parzival: Да, да. Ещё посмотрим.

Art3mis: Ты отстаёшь на пять шагов в нашей игре "вопрос-ответ", малыш.

Parzival: Хорошо. Кокой у тебя цвет волос? ИРЛ.

Art3mis: Брюнетка.

Parzival: Глаза?

Art3mis: Голубые.

Parzival: как и твой персонаж, да? Лицо и тело так же соответсвуют?

Art3mis: Да. Насколько ты мог увидеть.

Parzival: ОК. Твой любымый фильм? Самый любимый?

Art3mis: Переходящее звание. Сейчас? Пожалуй, Горец.

Parzival: У вас неплохой вкус, леди.

Art3mis: Знаю. Меня заводят лысые плохие парни. Курган такой сексуальный.

Parzival: Пойду сейчас побрею голову. И начну носить кожу.

Art3mis: Отправишь фотки. Послушай, мне пора бежать через пару минут, Ромео. Можешь задать мне ещё один вопрос. Потом я пойду спать.

Parzival: Когда мы сможем поболтать в следующий раз?

Art3mis: Когда один из нас найдёт пасхалку.

Parzival: На это могут уйти годы.

Art3mis: Да будет так.

Parzival: Могу я хотя бы писать тебе письма?

Art3mis: Не самая лучшая идея.

Parzival: Но ты не сможешь мне помешать.

Art3mis: Смогу. Я могу заблокировать тебя в контакт-листе.

Parzival: Ты же не сделаешь этого! Или сделаешь?

Art3mis: Не сделаю. Если ты не вынудишь меня.

Parzival: Жестокость. Бессмысленная жестокость.

Art3mis: Спокойной ночи, Parzival.

Parzival: Прощай, Art3mis. Сладких снов.

чат завершён 2.27.2045–02:51:38 OST

***

Я стал писать ей. Сначала проявлял выдержку и отсылал емейлы только раз в неделю. К моему удивлению, она всё время отвечала. Обычно это было одно предложение, в котором она говорила, что слишком занята для общения. Но в конечном счёте её ответы стали длинее и мы стали переписываться. Сначала по нескольку писем в неделю. Затем, по мере роста и углубления в личные вопросы нашей переписки, мы начали писать друг другу как минимум раз в день. Иногда больше. Когда её письмо падало в мой ящик, я бросал все дела, чтобы прочитать его.

Вскоре мы встречались в приватных чатрумах минимум раз в день. Играли в старые настольные игры, смотрели фильмы и слушали музыку. Мы болтали часами. Длинные, бессвязные разговоры обо всём на свете. Проведённое с ней время пьянило. Казалось, что мы — части одного целого. У нас были одинаковые интересы. Были движимы одной целью. Ей нравились мои шутки. Она заставляла смеяться меня. Заставляла думать. Изменила моё

мировоззрение. Никогда раньше я не чувствовал такой мощной и непосредственной связи с другим человеком. Даже в случае с Aech'ем.

Меня больше не волновало то, что мы соперники, и её, кажется, тоже. Мы стали делиться деталями наших поисков: какие смотрим сейчас фильмы или какие книги читаем. Мы даже начали обмениваться теориями и обсуждать наши интерпретации некоторых строк из Альманаха. Я не мог осторожничать рядом с ней. Голосок в моей голове постоянно твердил, что все её слова могут оказаться ложной и что она просто дурачит меня. Но я не слушал его. Я верил ей, хоть у меня и не было причин.

В начале июня я закончил школу и не пошёл на церемонию вручения аттестатов. Бежав из стеков, я вообще перестал ходить на занятия. Насколько мне было известно, Шестёрки считали меня мёртвым, и я не хотел разубеждать их, показываясь в последние недели в школе. Пропустить последние уроки было не сложно, ведь у меня уже была достаточная сумма, чтобы получить диплом. Его копию мне прислали из школы по емейлу. Оригинал был отправлен обычной улиткопочтой на мой адрес в стеках, которых больше не существовало, так что его судьба мне неизвестна.

После окончания школы, мне стоило бы посвятить всё свободное время Охоте. Но всё, чего я тогда хотел — это проводить время с Art3mis.

***

Когда я не тусовался со своей новой онлайн псевдо-девушкой, я тратил время на прокачку персонажа. Охотники называли это "восхождением на девяносто девятый", так как именно 99 уровень был максимальным для персонажа. Art3mis и Aech недавно сделали это, и я был вынужден догонять. На деле это заняло не так много времени. Теперь у меня не было никаких дел, а денег было достаточно для исследования всего ОАЗИСа. Так что я стал проходить все квесты подряд, иногда поднимая по пять-шесть уровней за день. Мой персонаж стал мультиклассовым: воин/маг. В процессе роста характеристик моего героя, я оттачивал воинские навыки и колдовские умения, собирая большой набор могущественного оружия, магических предметов и транспортных средств.

Мы даже прошли несколько квестов вместе с Art3mis. Отправившись на планету Гундокс и прошли полностью "Балбесов" за день. Арти досталась роль Марты Плимптон, которую в оригинале играла Стеф; я отыгрывал Шона Эстина за Майки. Тогда мы всласть повеселились.

Я не постоянно бездельничал, стараясь не забывать про игру.

Правда. Как минимум, однажды я перепрочитал Четверостишье и снова попытался понять его смысл.

Скрыт капитаном Ключ из Нефрита
В доме всеми давно позабытом.
Но тебе остаётся лишь дунуть в свисток,
Когда все трофеи сложишь в мешок.

Какое-то время мне казалось, что свисток из третьей строки может быть отсылкой к японскому телешоу конца шестидесятых под названием The Space Giants, которое перевели на английский и показывали на территории Соединённых Штатах в семидесятых и восьмидесятых. В The Space Giants (в Японии носившего название Maguma Taishi) рассказывалось про трансформирующихся роботов, живущих внутри вулкана и борющихся с инопланетным злодеем Родаком. Несколько раз Хэллидей ссылался на этот сериал в Альманахе Anorak'a, отзываясь о нём как об одном из любимых. Одним из главных героев был мальчик по имени Мико, который дул в свисток, чтобы призвать роботов себе на помощь. Я посмотрел все 52 убер-странные серии The Space Giants, от начала до конца, пожирая чипсы и делая пометки. Но по окончанию видеомарафона, я не приблизился к пониманию Четверостишья. Я был в очередном тупике. Возможно, Хэллидей имел ввиду другой свисток.

Наконец, одним субботним утро я совершил небольшой, но прорыв. Просматривая старую рекламу хлопьев из восьмидесятых, я задумался — почему производители больше не вкладывают игрушки в коробки. По-моему это просто трагедия. Ещё один знак того, что цивилизация скатывается в трубу. Эта мысль не покидала меня, когда началась реклама хлопьев Cap'n Crunch. И в том момент я нашёл связь между первой и третьей строками Четверостишья: Скрыт капитаном Ключ из Нефрита ... Но тебе остаётся лишь дунуть в свисток...

Хэллидей намекал на известного хакера семидесятых по имени Джон Драпер, больше известного под псевдонимом Captain Crunch. Драпер был одним из первых фрикеров (фрикер — человек, который занимается взломом телефонных автоматов, телефонных сетей и сетей мобильной связи — прим. перев.), и был известен тем, что открыл способ совершать междугородние звонки с помощью игрушечных пластиковых свистков из коробок с хлопьями Cap'n Crunch — они издавали звук на частоте 2600 Гц, который обманывал аналоговые телефонные станции и те давали бесплатный доступ к линии.

Скрыт капитаном Ключ из Нефрита

Это должно было быть правильным. "Капитаном" был Cap'n Crunch, а "свистком" известная пластиковая игрушка-свисток из

арсенала телефонных халявщиков.

Возможно, Нефритовый Ключ замаскирован под один из свистков и спрятан в коробке с хлопьями Cap'n Crunch... Но где же тогда та коробка?

В доме всеми давно позабытом.

Но я всё так же не имел представления о "доме всеми давно позабытом" — ни о чём речь, ни где его искать. Я уже был во всех местах, о которых только мог подумать. Симуляции дома Семейки Адамс, заброшеной лачуги из Зловещих Мертвецов, ночлежки Тайлера Дёрдена из Бойовского Клуба, родовой фермы Ларсов на Татуине — нигде ни намёка на Ключ. Тупик за тупиком.

Но тебе остаётся лишь дунуть в свисток,

Когда все трофеи сложишь в мешок.

Так же ещё я не расшифровал и четвёртую строку. Какие трофеи должен я собрать? Или это была какая-то незамысловатая метафора? Наверняка имелась какая-то очевидная, но невидимая для меня связь. Хитрая отсылка, для которой я был недостаточно умён или подкован.

С этой точки я уже не мог сдвинуться. Стоило мне задуматься над Четверостишем, как мысли об Art3mis убивали всю концентрацию. И я, не долго думая, закрывал свой "дневник Грааля" и звонил ей чтобы узнать, не согласится ли она провести время со мной. Почти всегда она соглашалась.

Я убеждал себя, что ничего страшного нет в том, чтобы отвлечься немного — ведь никто ещё не достиг никаких успехов в поиске Ключа. Табло не менялось. Похоже, все, как и я, были в тупике.

***

Неделя за неделей мы с Art3mis проводили всё больше и больше времени вместе. Даже когда наши персонажи были заняты другими делами, мы переписывались по емейлу и в чатах. Между нами протекала река слов.

Больше всего на свете я хотел увидеться с ней в реальном мире. Лицом к лицу. Но она этого не знала. Я знал, что у неё есть чувства ко мне, но она продолжала выдерживать между нами дистанцию. Как я ни старался раскрыться перед ней — даже решил рассказать всё, включая моё настоящее имя — она всегда категорически отказывалась вдаваться в подробности о её жизни. Всё, что я знал, это то что ей было 19 и она жила где-то на Тихоокеанском северо-западе. Больше она мне ничего не рассказывала.

Сложившееся в моей голове представление о ней было очевидным. Мне она казалась живым воплощением своего

персонажа. Я представлял её с тем же лицом, глазами, волосами и телом. Хотя она не раз повторяла, что в жизни она мало похожа на своего игрового героя и гораздо менее красива.

Когда я начал проводить большую часть времени с Art3mis, мы с Aech'ем стали отдаляться друг от друга. Вместо того, чтобы тусоваться вместе по нескольку раз в неделю, мы ограничивались парой чатов в месяц. Aech знал, что я запал на Art3mis, но никогда не винил меня в этом, даже когда я в последнюю минуту отменил нашу встречу, чтобы увидеться с ней. Он лишь пожал плечами, попросил быть осторожным и сказал: "Надеюсь, ты знаешь, что делаешь, Z".

Конечно, я не знал. Мои отношения с Art3mis противоречили здравому смыслу. Но я не мог не влюбляться в неё. Так или иначе, моя одержимость поисками пасхалки Хэллидея невольно постепенно вытеснялась одержимостью Art3mis.

В конце концов, мы стали "встречаться", выбираясь на день в разные экзотические места и эксклюзивные ночные тусовки ОАЗИСа. Сначала Art3mis была против. Она считала, что мне следует вести себя незаметнее, ведь как только я появлюсь на публике, Шестёрки поймут, что их попытка убить меня провалилась, и я вернусь в их список мешеней. Но я лишь ответил, что это меня больше не волнует. Я уже спрятался от них в реальном мире, поэтому отказывался скрываться ещё и в ОАЗИСе. К тому же, мой персонаж достиг 99 уровня. Я чувствовал себя почти непобедимым.

Наверное, я просто пытался впечатлить Art3mis своим бесстрашием. Даже если и так, это сработало.

Мы всё ещё скрывали свои ники, так как понимали какими заголовками будут пестреть новости, если Parzival и Art3mis будут постоянно появляться вдвоём. Но было одно исключение. Однажды вечером, она повела меня на Шоу Ужаса Рокки Хоррора, который давали в огромном кинотеатре на планете Транссексуал. Это был самый популярный и наиболее продолжительный из еженедельных представлений за всю историю кинематографа в ОАЗИСе. Тысячи людей приходили на каждый сеанс, садились на трибуны и наслаждались участием зрителей. Обычно выйти на сцену и помочь разыграть сцены из фильма перед гигантским киноэкраном позволялось только давним членам фан-клуба Рокки Хоррора. И то, только после изнурительного предварительного прослушивания. Но Art3mis использовала свой статус, поговорив с нужными людьми, и нас допустили к участию в вечернем шоу. На планете были запрещены PvP баталии, так что я мог не бояться попасть в засаду, устроенную Шестёрками. Но как только шоу началось, я почувствовал страх сцены.

Art3mis играла великолепную Колумбию, а мне досталась честь быть в роли её любви, нежити по имени Эдди. Я изменил внешний вид своего персонажа, чтобы выглядеть как Мит Лоаф в этой роли, но играл и шевелил губами я как мудак. Но я получал удовольствие от процесса, а зрители, к счастью, не обращали на эти огрехи внимания, ведь я был известным охотником Parzival'ем.

Этот вечер был самым весёлым относительно того, что было до него. Я сказал об этом Art3mis, и тогда она наклонилась и впервые поцеловала меня. Естественно, я не мог этого почувствовать. Но моё сердце всё равно чуть не выскочило из груди.

Я много раз слышал все эти клише про любовь по сети, но мне было плевать на них. Кем бы ни была Art3mis, я влюбился в неё. Это чувство ясно ощущалось в глубине нежной и карамельной самой моей сути.

И вот однажды вечером я как последний идиот признался ей в своих чувствах.

0018

В ту пятницу я в очередной раз коротал одинокий вечер за исследованиями, просматривая все эпизоды Одарённых Детишек; этот сериал, транслировавшийся в начале восьмидесятых, рассказывал о подростках-хакерах, использующих свои навыки для разоблачения тайн. Я как раз закончил смотреть эпизод "Смертельный Доступ" (кроссовер с "Саймон и Саймон"), когда мне на емейл пришло письмо. Оно было от Огдена Морроу. Заголовок гласил: "Мы хотим танцевать".

В теле письма не было текста. Только прикреплённый файл — приглашение на одну из самых эксклюзивных вечеринок ОАЗИСа: празднование дня рождения Огдена Морроу. В реальной жизни Морроу редко появлялся на публике, и в ОАЗИСе он выходил из тени только раз в год, чтобы устроить подобный вечер.

В приглашение была добавлена фотография всемирно известного персонажа Морроу, Great and Powerful Og. Седобородый волшебник склонился над сложным диджейским пультом, прислонив один наушник к уху и закусив губу в музыкальном экстазе, пока его пальцы двигались по древнему винилу на серебрянных вертушках. На его аппаратуру были наклеены стикеры НЕ ПАНИКУЙ и анти-Шестёрочный логотип: жёлтая цифра шесть внутри красного перечёркнутого круга. Подпись внизу гласила:

Дискотека восьмидесятых Огдена Морроу
в честь его 73-летия!
Сегодня в 22.00 OST в Планете Развлечений
ОДНА ПЕРСОНА

Я был поражён. Огден Морроу действительно выкроил время, чтобы пригласить меня на свой день рождения. Пожалуй, это была величайшая честь, оказанная мне.

Я позвонил Art3mis, и она подтвердила, что получила такое же письмо. Сказала, что не может отказаться от личного приглашения Og'a, хотя риски очевидны. Поэтому мы договорились встретиться в клубе. Таким образом я бы не выглядел как полный неудачник.

Было понятно, что раз Og пригласил нас обоих, то скорее всего он позвал и остальных членов Лучшей Пятёрки. Хотя Aech возможно не захочет появляться, так как участвует в глобальной транслируемой ДМ схватке каждую пятницу. А Shoto и Daito не полезут в PvP зону без лишней необходимости.

Планета Развлечений была популярным безгравитационным

ночным клубом на планете Неонуар, что в шестнадцатом секторе. Огден Морроу сам написал это место и всё ещё оставался единственным автором. На этой планете я ещё ни разу не был. Мне не хотелось танцевать или знакомиться с придурковатыми воннаби-охотниками, которые были завсегдатаями сего заведения. Но вечеринка в честь дня рождения Og'a была особенным событием, куда не пустят обычных клиентов. Вечером клуб будет под завязку набит знаменитостями: актёрами, музыкантами и как минимум двумя людьми из Лучшей Пятёрки.

Мне понадобилось больше часа, чтобы уложить волосы и подобрать какой из скинов лучше "надеть" на мероприятие. В итоге я остановился на классическом наборе восьмидесятых: светло-серый костюм как у Питера Уэллера в "Бакару Банзае", красный галстук и пара винтажных белых Адидасов на высокой подошве. Ещё я заполнил свой инвентарь лучшей броней внушительным арсеналом оружия. Одной из причин, по которой Планета была таким крутым и популярным клубом, заключалась в том, что он был в PvP зоне, где работали как магия, так и технологии. Поэтому там было невероятно опасно. Особенно для такого известного охотника как я.

По всему ОАЗИСу были разбросаны тысячи киберпанковых миров, но Неонуар был одним из самых больших и древних. С орбиты планета выглядела как сияющий мраморный оникс, покрытый паутиной пульсирующего света. На всём Неонуаре постоянно была ночь, а сама планета представляла собой непрерывную сеть соединённых между собой городов, состоящих из невероятно высоких небоскрёбов. Небо было заполнено летательными аппаратами, непрерывным потоком жужжащими сквозь вертикальные городские пейзажи; на улицах внизу роились будто сошедшие со страниц Нейроманта одетые в кожу NPC и обычные персонажи, щеголяющие распоследним оружием и подкожными имплантами.

Планета Развлечений находилась на западном полушарии пересечения Бульвара с Авеню — двух ярко освещённых улиц, пересекающих всю планету по экватору и нулевому меридиану. Сам клуб представлял собой синий трёхкилометровый в диаметре кобальтовый шар, парящий в тридцати метрах от земли. Плавающая в воздухе хрустальная лестница вела к круглому отверстию в нижней части сферы — единственному входу.

Я появился достаточно эффектно, прибыв на летающем ДеЛореане, которым меня наградали за прохождение квеста по фильму Назад в Будущее на планете Земекис. ДеЛореан уже был оборудован (нерабочим) конденсатором потока, но я немного доработал оборудование и внешний вид автомобиля. Сначала в

приборную панель был установлен бортовой компьютер с искусственным интеллектом KITT (купил на интернет-аукционе); а над радиатором ДеЛореана я поставил красный сканер Рыцаря Дорог. Затем я оборудовал машину колебателем частиц, который позволял двигаться сквозь твёрдые материи. И наконец, чтобы закрыть тематику супер-машины восьмидесятых, я влепил логотип Охотников за Приведениями на каждую из крылоподобных дверей ДеЛореана и добавил пару от себя пару табличек с надписью ECTO-88.

Я закончил работу над машиной всего пару недель назад, но путешествующий во времени, Охотящийся за Приведениями и проходящий сквозь материю Дорожный Рыцарь ДеЛореан уже стал отличительным знаком моего персонажа.

Было очевидно, что оставляя мою прелесть на паркове в PvP зоне, я открыто приглашал особо одарённых мудаков попытаться угнать её. На ДеЛореане стояло несколько антиугонных систем, а система зажигания была заминирована как у Макса Рокатански: как только другой персонажа попробует завести машину, сдетонирует плутониевый заряд, образовав маленький термоядерный взрыв. Но уберечь машину на Неонуаре было вообще не проблема. Выйдя из ДеЛореана, я кастанул на него сжимающее заклинание, немедленно уменьшившее его до размера игрушек фирмы Matchbox. Я положил машину в карман. У магических зон были свои преимущества.

Тысячи персонажей толкались за бархатной верёвкой, ограничивающей силовое поле, которое отгораживало тех, у кого не было приглашения. Когда я стал подходить ко входу, толпа взорвалась оскорблениями, просьбами дать автограф, угрозами и слезливыми признаниями в вечной любви. Я заранеее активировал щит, но к моему удивлению никто не стрелял в меня. Предъявив киборгу-швейцару своё приглашение, я поднялся по лестнице, ведущей в клуб.

Нахождение в Планете Развлечений более, чем дизориентировало. Гигантская сфера была абсолютно полой внутри; её изгибы служили одновременно и баром клуба, и сидениями. Как только кто-то миновал порог, законы гравитации менялись. Вне зависимости от положения тела, ноги постоянно касались внутренней части сферы так, что можно было идти прямиком до "потолка" клуба и далее вниз, достигнув того места, с которого ты начинал. Посреди клуба было огромное открытое пространство — безгравитационный танцпол. Добраться туда можно было просто оттолкнувшись от земли, как летал Супермен, и затем проплыв по воздуху в свободную от гравитации "зону отрыва".

Войдя внутрь, я бросил взгляд вверх — по крайней мере тогда это направление было для меня "верхом" — и долго смотрел по сторонам. Народу было битком. Сотни персонажей мотались туда-сюда как муравьи внутри воздушного шара. Некоторые уже были посреди танцпола — вращаясь, летая и выполняя акробатические трюки в такт музыке, стучавшую из летающих по всему клубу сферических колонок.

Между всеми этими танцорами, прямо посреди клуба в воздухе застыл прозрачный пузырь. Это была "будка", в которой расположился диджей, окружённый вертушками, микшерами, пультами и дисками. Посреди всех этих механизмов стоял сам диджей — R2-D2; во всю трудился, используя роботизированные клешни для управления вертушками. Я узнал мелодию, которую он играл: ремикс 88 года на песню "Blue Monday" группы New Order с добавленными звуками дроидов из Звёздных Войн.

Все персонажи на моём пути к бару останавливались и глазели, тыча пальцами в мою сторону. Я не обращал на них особого внимания, так как был занят поисками Art3mis.

Дойдя до бара, я заказал у клингонской барменши Пангалактический Грызлодёр и выпил половину. Когда R2 включил очередную классическую мелодию восьмидесятых, я ухмыльнулся. "Union of the Snake, — продекламировал я автоматически. — Duran Duran. Тысяча девятьсот восемьдесят третий".

"Неплохо, ас", — раздался знакомый голос достаточно громко, чтобы быть услышанным через музыку. Я повернулся, чтобы увидеть стоящую за моей спиной Art3mis. Она была в вечернем наряде: бронзово-голубое платье, будто распылённое из балончика. Чёрные волосы её персонажа были уложены в каре, прекрасно обрамляющее её великолепное лицо. Она была сногсшибательна.

"Гленморанж со льдом", — крикнула она бармену.

Я улыбнулся. Любимый напиток Коннора Маклауда. Как же я любил эту девушку.

Она подмигнула мне, когда ей подали напиток, затем чокнулась своим стаканом о мой и выпила содержимое залпом. Роптание вокруг нас нарастало. Слух о том, что вечеринку посетили Parzival и Art3mis, распространился от одного к другому уже на весь клуб.

Art3mis бросила взгляд на танцпол, затем опять посмотрела на меня: "Ну что, Перси, отожжём?"

Я нахмурился: "Нет, если не прекратишь звать меня Перси".

Она рассмеялась. Вдруг песня закончилась и в клубе воцарилась тишина. Все посмотрели на будку с диджеем, где R2-

D2 растворялся в потоке света, прямо как в оригинальном сериале Звёздный Путь. Клуб взорвался в едином громогласном восторге, когда за вертушками появился знакомый седовласый персонаж. Это был Og.

В воздухе по всему клубу появились сотни окон с видеопотоком. Они транслировали изображение Og'a в будке, чтобы каждый мог его разглядеть. Старый волшебник был одет в мешковатые джинсы, сандаль и потёртую футболку с символикой Звёздного пути: Следующее поколение. Он помахал собравшимся, а затем включил свой первый трек — танцевальный ремикс "Rebel Yell" Билли Айдола.

По танцполу прокатился одобрительный рокот.

"Обожаю эту песню", — крикнула Art3mis. Её глаза метнулись вверх на танцпол. Я неуверенно посмотрел на неё. "Что случилось? — спросила она с притворным сочувствием. — Мальчик не умеет танцевать?"

Вдруг она неожиданно стала двигаться в такт музыке, качая головой и виляя бёдрами. Затем оттолкнулась обеими ногами от пола и поплыла в сторону грув-зоны. Замерев, я следил за ней глазами и пытался собрать всё своё мужество.

"Ладно, — пробормотал я себе под нос. — Какого чёрта".

Я согнул колени и резко оттолкнулся от пола. Мой персонаж взмыл в воздух, двигаясь на встречу Art3mis. Все, кто уже был на танцполе, освобождали нам дорогу на пути к центру зала. Недалеко от нас я видел Og'a, парящего в своём пузыре. Он крутился как заведённый, миксуя на ходу песни и параллельно регулируя гравитацию на танцполе; под его управлением вращались не только диски, но и сам клуб.

Art3mis подмигнула мне; её ноги срослись вместе, приняв форму хвоста русалки. Махнув своим новым плавником всего один раз, она оказалась далеко впереди; её тело изгибалось и отталкивалось в бешеном ритме, в котором она плыла по воздуху. Через время она повернулась ко мне и замерла на месте, улыбаясь и протягивая руку, приглашая присоединиться к ней. Её волосы расплывались в воздухе, как будто она была под водой.

Я подлетел поближе, и она взяла меня за руку. В этот момент её хвост исчез, возвращая на место ноги, которые тут же стали двигаться в ритм музыке.

Больше не доверяя своим инстинктам, я загрузил кусок танцевальной программы под названием Траволта, которую скачал и протестировал незадолго до этого. Программа получила контроль над движениями Parzival'я, синхронизируя их с музыкой, так что все четыре мои конечности стали гибкие как синусоиды.

Глаза Art3mis расширились от удивления и восторга, и она стала повторять мои движения; мы кружились друг вокруг друга как заряженные электроны. Затем Art3mis стала менять обличия.

Её персонаж утратил человеческую форму и растворился в пульсирующую аморфную каплю, меняющую свои размеры и цвет в такт музыке. Я включил опцию отражения партнёра в своей программе и начал повторять за ней. Конечности и туловище моего персонажа стали расплываться и скручиваться как ириска, окружая Art3mis, в то время как мою кожу расчертили странные цветовые палитры. Я выглядел как Пластик (имеется ввиду персонаж комиксов Plastic Man — прим. перев.), если бы он обдолбался ЛСД. Вскоре все на танцполе стали менять форму, превращаясь в призматические капли света. Центр клуба стал похож на потусторонний лавовый ночник.

Og поклонился, когда песня закончилась. Настала очередь медленного танца. "Time After Time" Синди Лопер. Персонажи вокруг стали разбиваться по парам.

Я отвесил Art3mis вежливый поклон и протянул руку. Она улыбнулась и ответила мне. Я придвинулся поближе к ней, и мы стали двигаться вместе. Og установил гравитацию танцпола на вращение против часовой стрелки, заставляя всех персонажей медленно двигаться вокруг невидимой оси в центре клуба, как в игрушечных снежных шарах летает вата.

И в этот момент я не успел остановиться, слова просто вылетели наружу.

"Я люблю тебя, Арти".

Сначала она не ответила. Просто ошалело смотрела на меня, пока наши персонажи продолжали автоматически двигаться по орбите. Но потом она переключилась на приватный голосовой канал, чтобы никто случайно не услышал наш разговор.

"Нет не любишь, Z, — сказала она. — Ты даже не знаешь меня".

"Конечно, знаю, — настаивал я. — Причём даже лучше, чем знал кого-либо раньше".

"Ты знаешь только то, что я позволяю тебе знать. Видишь, только то что я показываю, — она положила руку себе на грудь. — Это не моё настоящее тело, Вэйд. И не настоящее лицо".

"Не важно! Я люблю твои слова и, соответственно, личность как таковую. Меня не интересует обёртка".

"Ты заблуждаешься, — сказала она. В её голосе слышалась неуверенность. — Поверь мне. Если бы ты увидел меня в жизни, ты бы передумал".

"Почему ты постоянно твердишь это?".

"Потому что я уродлива. Или страдаю параличом. Или мне 63

года. Выбери сам".

"Меня не беспокоит ни одна из этих трёх вещей. Скажи, где мы можем увидеться, и я докажу тебе. Я прямо сейчас сяду на самолёт и прилечу куда скажешь. Ты знаешь, что я не вру".

Она покачала головой: "Ты как будто не из реального мира, Z. Не думаю, что всё, что ты говоришь, происходит на самом деле. Ты прямо как я. Живёшь внутри иллюзии, — она показала на наше виртуальное окружение. — Ты понятия не имеешь что такое настоящая любовь".

"Не говори так! — я заплакал, не пытаясь скрыть это от неё. — Это потому что я признался, что у меня никогда не было девушки? И то что я девственник? Потому что...".

"Конечно, нет, — она попыталась успокоить меня. — Дело не в этом. Вообще".

"Тогда в чём? Скажи. Пожалуйста".

"В Охоте. Ты же знаешь. Мы оба забыли о квесте в угоду свиданиям друг с другом. Но нам следовало бы сосредоточиться на поисках Нефритового Ключа прямо сейчас. Могу поспорить, что знаю, чем заняты Сорренто и Шестёрки. Да и все остальные".

"К чёрту наше соперничество! Вместе с яйцом! — вспылил я. — Ты не слышала что ли, что я сказал? Я люблю тебя! И хочу быть с тобой. Всё остальное не важно".

Она молча смотрела на меня. Или, скорее, просто сфокусировала взгляд на моём персонаже. Затем произнесла: "Прости, Z. Это моя вина. Я всё упустила из-под контроля. Пора прекратить это".

"О чём ты? Что прекратить?".

"Думаю, нам стоит взять перерыв. Перестать проводить столько времени вместе".

У меня было ощущение, будто по горлу засадили кулаком: "Ты бросаешь меня?".

"Нет, Z, — сказала она твёрдо. — Я не бросаю тебя. Это невозможно, потому что мы не вместе". В её голосе неожиданно появился ядовитый оттенок: "Мы даже не встречались!".

"Значит... ты просто... перестанешь со мной общаться?".

"Да. Думаю, так будет лучше".

"И как долго?".

"До конца Охоты".

"Но Арти... это может занять годы".

"Знаю. И прошу прощения. Но так и должно быть".

"Получается, денежный приз для тебя важнее, чем я?".

"Дело не в деньгах, а в том, что я смогу с ними сделать".

"Ну да. Спасти мир. Ты охренительно благородна".

"Заканчивай мудачить, — отрезала она. — Я ищу яйцо больше

пяти лет. Как и ты. Сегодня мы близки к нему как никогда. Я не могу упустить свой шанс".

"Я и не просил тебя об этом".

"Конечно, просил. Даже если сам не понял этого".

Песня Синди Лопер закончилась, и Og зарядил следующий ритимчный трек — "James Brown Is Dead" группы L.A. Style. Клуб разразился апплодисментами.

Мне казалось, что мою грудь пронзили огромным деревянным колом.

Art3mis хотела сказать что-то ещё — думаю, попрощаться, — когда прямо над нашими головами раздался оглушительный взрыв. Сначала я подумал, что это Og зажигает очередным треком, но взглянув вверх, я увидел падающие с потолка куски щебня, от которых, разбегаясь, пытались увернуться игроки. В верхней части шара зияла только что пробитая дыра, через которую просачивалась небольшая армия Шестёрок; они влетали на джетпаках внутрь и палили из бластеров во все стороны.

Начался настоящий хаос. Половина персонажей ринулась к выходу, а вторая половина расчехлила пушки и стала кастовать заклинания, выпуская лазерные лучи и фаерболы во вторгнувшихся Шестёрок. Их было больше сотни, и все вооружены до зубов.

Меня удивила самоуверенность Шестёрок. Насколько надо быть тупыми, чтобы атаковать полную высокоуровневых персонажей комнату, на их же территории? Они могли бы убить несколько наших, но потеряли бы больше или вообще всех своих в процессе. И зачем?

И тут я понял, что большая часть огня Шестёрок направлена на нас с Art3mis. Они пришли, чтобы убить нас двоих.

Новость о том, что мы с Art3mis находимся здесь, наверное, уже взорвала все новостные сводки. И когда Сорренто узнал, что двое охотников, занимающих верхние строчки Табло, оттягиваются в незащищённой PvP зоне, он был просто обязан решить, что это слишком заманчивая возможность и её нельзя упустить. Это был шанс для Шестёрок убрать двух главных конкурентов одним махом. Потеря сотни или около того их лучших персонажей того стоила.

Очевидно, что на нас их вывело моё собственное безрассудство. Я проклял себя за идиотизм. Затем достал бластер и стал разряжать обойму в ближайшее ко мне скопление Шестёрок, уворачиваясь от их пуль. Я бросил взгляд на Art3mis как раз в тот момент, когда она за секунды сжигала десятки Шестёрок, швыряя из ладоней шары синей плазмы и игнорируя нескончаемый поток лазерных болтов и магических снарядов,

рикошетящих от защищённого щитом тела. Меня обстреливали не слабее. Пока что мой собственный щит держался, но ему оставалось недолго. На экране появилось предупреждение об отказе, и счётчик жизней стал падать.

В секунды ситуация накалилась до размера крупнейшей лобовой атаки, которую мне доводилось видеть. И было похоже, что мы с Art3mis будем на стороне проигравших.

Тут мне пришло на ум, что музыка не затихла.

Я бросил взгляд на диджейскую будку как раз вовремя, чтобы увидеть как из неё вылезает Greate and Powerful Og. Он выглядел очень раздражённым.

"Вы, уроды, надумали себе, что можете портить мою вечеринку?" — проорал он. На нём всё ещё висел микрофон, поэтому его слова прогремели в колонках, отражаясь как голос Бога. Казалось, войнушка прекратилась на секунду и все уставились на Og'а, который парил в центре танцпола. Повернувшись к Шестёркам, он вытянул руки.

Из каждого пальца Og'а вылетели десятки красных молний, ветвясь во всех направлениях. Все заряды попали в разные цели, ударив персонажей Шестёрок в грудь и обойдя всех гостей на безопасном расстоянии.

В сотые доли секунды все Шестёрки, находившиеся в клубе, растворились. Их персонажи просто замерли и засветились ярко-красным цветом в течение нескольких секунд, а затем исчезли.

Я был поражён. Это было самое невероятное проявление силы персонажа, что мне доводилось видеть.

"Никто не смеет врываться в мой клуб без приглашения!" — кричал Og, его голос эхом разносился по в миг ставшему тихим залу. Оставшиеся персонажи (те, которые не сбежали в ужасе и не были убиты в короткой битве) разразились победными авациями. Og влетел в будку диджея, которая закрылась за ним как прозрачный кокон. "Предлагаю продолжить вечеринку, никто не против?" — он уже поставил пластинку с техно ремиксом "Atomic" группы Blondie. Шок спал несразу, но в итоге все вернулись к танцам.

Я поискал глазами Art3mis, но она словно испарилась. Но тут я заметил её, вылетающую через новый выход, созданный атакой Шестёрок. Она задержалась снаружи на секунду, чтобы бросить прощальный взгляд на меня.

0019

Мой компьютер разбудил меня перед закатом, заставив вернуться в привычный распорядок дня.

"Я встал!" — крикнул я в темноту. Последние недели после того, как Art3mis бросила меня, вставать по утрам было очень тяжело. Так что я отключил звук будильника и мой комп играл "Wake Me Up Before You Go-Go" в исполнении Wham!, которая была противна каждой клеточке моего тела. Но чтобы выключить её, нужно было встать. Не самый приятный способ начать день, но весьма действенный.

Песня оборвалась, и моё кресло преобразилось и трансформировалось из кровати в стул, подняв меня в сидячее положение. Монитор медленно набирал яркость, позволяя привыкнуть моим глазам. С улицы в мою комнату не проникал ни один лучик света. Было одно окно, за которым открывался вид на небоскрёбы Колумбуса, но я полностью замалевал его чёрной краской через пару дней после того, как поселился здесь. Мне показалось, что внешний мир будет отвлекать меня от основной задачи, поэтому нельзя тратить время, глазея в окно. Я не хотел даже слышать звуки извне, но улучшить звукоизоляцию возможности не было. Так что мне пришлось жить с приглушёнными звуками ветра, дождя, улицы и воздушных потоков. Даже это могло отвлекать. Время от времени я погружался в своего рода транс, сидя с закрытыми глазами, не замечая течения времени и прислушиваясь к звукам из внешнего мира за моим ококом.

Ради безопасности и удобства я внёс несколько изменений в устройстве своей комнаты. Во-первых, заменил тонкую дверь на новую герметичную и бронированную WarDoor. Когда мне было что-то нужно — еда, туалетная бумага, новые железки — я заказывал это через интернет, и кто-нибудь доставлял это прямо до моей двери. Доставка работала так: сначала наружний сканер проверял личность курьера, и мой компьютер подтверждал, что он привёз то, что я действительно заказывал. Затем наружняя дверь отпиралась и отъезжала в сторону, открывая армированный шкафчик размером с душевую кабинку. Курьер помещал посылку, пиццу или что там у него было в шкафчик, и отходил. Наружняя дверь с шипением захлопывалась и запиралась; посылка сканировалась, проходила через ренгтен и анализировалась всеми доступными способами. После проверки содержимого, мне приходило подтверждающее письмо. Затем я мог открыть внутреннюю дверь и забрать то что там было. Капитализм

эволюционировал, позволяя мне не встречаться лицом к лицу с другим человеком. Что мне очень нравилось. Спасибо за понимание.

Интерьер номера особо не впечатлял, но это было нормально, ведь я не особо тратил время на любование им. Это был обычный куб, метров по десять в каждую сторону. Модульные душ и туалет были встроены в стену на противоположной стороне от маленькой эргономичной кухни. Которую я никогда не использовал для готовки. Вся моя пища была замороженной или уже готовой.

Оставшаяся часть комнаты полностью принадлежала комплекту подключения к ОАЗИСу. Я тратил на него все свободные деньги. Новее, быстрее, универсальнее — на апгрейды уходила большая часть моих скромных доходов.

Жемчужиной моей коллекции была, без сомнения, модифицированная консоль ОАЗИСа. Компьютер, который давал жизнь моему миру. Я собрал его по частям на базе зеркально-чёрного сферического корпуса Odinware. В нём стоял новый разогнанный процессор, настолько быстрый, что его вычислительная мощность граничила с предсказанием. И винт, способный вместить три оцифрованные копии Всего Сущего.

Большую часть времени я проводил в моём полностью настраиваеммом кресле Shaptic Technologies HC5000. Оно поддерживалось двумя роботизированными руками, закреплёнными на потолке и стенах моей комнаты. Они могли управлять креслом во всех направлених; когда я залезал и пристёгивался, руки подбрасывали, вращали или трясли меня, чтобы создать ощущение падения или полёта или словно я сижу у руля ракеты на ядерном топливе, мчащейся по каньону четвёртой луны Альтаира VI на скорости двух махов.

Кресло работало совместно с костюмом погружения, покрывавшим всё тело от шеи до пяток с несколькими прорезями, так что не приходилось его снимать, чтобы облегчиться. Наружняя сторона костюма — очень детальный экзоскелет — состояла из сети искусственных сухожилий и суставов, которые могли и чувствовать мои движения, и препятствовать им. Встроенные во внутреннюю сторону костюма миниатюрные преобразователи тока прилегали к коже через каждые несколько сантиметров. Они могли включаться большими и малыми группами, чтобы создавать на коже тактильное ощущение того, чего нет на самом деле. Они могли убедительно передать похлопывание по плечу, пинок в голень или выстрел в грудь (встроенная система безопасности не позволяла нанести какой-либо вред, поэтому выстрел ощущался примерно как слабый

удар). Такой же запасной костюм висел в блоке чистки MoshWash в углу комнаты. Помимо них одежды у меня не было. Мои старые уличные тряпки пылились где-то в шкафу.

На руках я носил не просто перчатки, а произведение искуства от Okagami IdleHands. Специальные тактильные накладки покрывали обе ладони, создавая иллюзию прикосновения к объектам и поверхностям, которых не существовало.

Моими очками была новая модная пара Dinatro RLR-7800 WreckSpex с увеличенным разрешением. Они проецировали картинку с ОАЗИСа прямо на мою сетчатку с самой высокой частотой и разрешением, которые способен воспринять человеческий глаз. По сравнению с этим, реальный мир казался размытым и нечётким. RLR-7800 были пока не доступным для плебейской массы прототипом, но у меня был договор с Dinatro, так что они прислали мне железку бесплатно (доставка осуществлялась через несколько курьерских компаний, чтобы сохранить мою анонимность).

Моя аудиосистема AboundSound состояла из набора сверхтонких динамиков, установленных на стенах, полу и потолке, что позволяло объёмно воспроизводить даже звук упавшей иголки. А сабвуфер Mjolnur был настолько мощным, что заставлял вибрировать мои зубы.

Генератор запахов от Olfatrix, стоящий в углу, содержала более двух тысяч ароматов. Розовый сад, солёный морской бриз, горящий порох — устройство могло в точности воссоздать их все. Ещё она могла служить в качестве промышленного кондиционера/очистителя, что я и использовал по большей части. Многие шутники любили написать какой-нибудь отвратительный аромат в своём симуляторе просто чтобы посмеяться над владельцами генераторами запахов. Так что обычно я отключал ароматизаторы, если не был уверен, что в этой части ОАЗИСа обоняние может мне чем-то помочь.

На полу, прямо под креслом, лежала моя всенаправленная беговая дорожка Okagami Runaround (слоган производителя звучал как "Куда бы ты ни шёл, ты уже там"). Площадью около двух квадратных метров и шесть сантиметров в толщину. На полной скорости я мог бежать изо всех сил в любом направлении, но не достигал края платформы. Если я менял направление, дорожка автоматически подстраивала направление крутящейся поверхности в соответствующую сторону, удерживая мое тело в центре. Так же в этой модели были предусмотрены встроенные подъёмы и аморфные поверхности, с помощью которых она могла симулировать склоны и лестницы.

В магазинах были ещё АТТК (анатомически точные тактильные куклы) для желающих иметь более "интимные" встречи в ОАЗИСе. АТТК бывали мужского, женского и обоих полов одновременно, и ассортимент был довольно широк. Реалистичная кожа из латекса. Управляемый сервоприводами скелет. Симулятор мускулатуры. Плюс все соответствующие органы и отверстия, которые можно было себе представить.

Ведомый одиночеством, любопытством и распалёнными подростковыми гормонами, я купил среднюю АТТК, Shaptic UberBetty, через пару недель после того как Art3mis перестала со мной разговаривать. Спустя несколько непродуктивных дней в симулированном борделе "Дом Удовольствий", я избавился от куклы из-за смеси стыда и чувства самосохранения. Я потратил тысячи кредитов, потратил целую неделю и был на грани полного отказа от поисков пасхалки, когда до меня дошло мрачное понимание, что виртуальный секс, вне зависимости от уровня реалистичности, был просто переоценённой мастурбацией с участием компьютера. К вечеру того дня, я оставался одиноким в тёмной комнате девственником с напичканным лубрикантом роботом. Так я избавился от АТТК и вернулся к старому обезьянему способу самоудовлетворения.

Я не стыжусь мастурбации. Благодаря Альманаху Anorak'a, теперь я понимал, что это нормальная потребность организма, как сон или питание. 241 глава, 87 стих Альманаха: "Я считаю, что мастурбация является самой важной привычкой человека. Краеугольный камень всей нашей технической цивилизации. Наши руки стали орудиями захвата всего, включая нас самих. Можно наблюдать, что мыслителям, изобретателям, учёным и другим гикам сложно потрахаться с кем-нибудь. Без встроенного клапана для выпуска сексуальной энергии, освоение людьми секретов огня или изобретение колеса встали бы под сомнение. Могу поспорить, что Галилео, Ньютон и Эйнштейн никогда не сделали бы свои открытия, если бы ни были в состоянии сначала очистить разум, хлюпая салями (или "выпустив пару протонов из старого атома водорода"). То же относится и к Мари Кюри. До открытия радия, она совершенно точно обнаружила маленького человечка в каное".

Эта теория была не самой популярной у Хэллидея, но мне она нравилась.

Только я собрался пойти в туалет, как включился висящий на стене большой монитор, и на нём появилось улыбающееся лицо Макса — моего виртуального агента. Я запрограммировал Макса, чтобы он включался через несколько минут после включения света, чтобы дать мне возможность немного проснуться перед тем

как он начинал болтать со мной.

"Д-д-доброе утро, Вэйд! — задорно заикался Макс. — Проснись и п-п-пой!".

Программа-агент была чем-то похожа на виртуального ассистента — они оба работали как голосовой интерфейс к компьютеру. При этом агент гибче настраивался и имел сотни пресозданных личностей на выбор. Своего я запрограммировал похожим внешне и по голосу на Макса Хэдрума, (якобы) сгенерированную компьютером звезду ток-шоу конца восьмидесятых, героя новаторского киберпанк сериала и множества рекламных роликов кока-колы.

"Добре утро, Макс", — ответил я сонно.

"Думаю, ты имел ввиду вечер, Румпельштильцхен. Сейчас 19:18 по ста-ста-стандартному времени ОАЗИСа. Тридцатое декабря, среда", — Макс был запрограммирован говорить с лёгким электронным заиканием. В середине восьмидесятых, когда создавался персонаж Макса Хэдрума, компьютеры не были достаточно мощными, чтобы создавать фотореалистичных персонажей, поэтому играл Макса актёр (великолепный Мэтт Фрюэр), который носил кучу резиновых накладок, чтобы выглядеть более компьютеризованно. Но улыбающаяся с монитора версия Макса была полностью программной, с лучшими ИИ и распознаванием голоса, которые можно было купить за деньги.

Сильно модифицированная версия MaxHeadroom v3.4.1 крутилась у меня только в последние пару недель. До этого моим агентом была смоделированная актриса Эрин Грэй (прославившаяся ролями в "Баке Роджерсе" и "Серебрянных Ложках"). Но потом оказалось, что она слишком сильно отвлекает, и я переключился на Макса. Временами он раздражал, но так же и поддерживал. В его присутствии мне было легче бороться с одиночеством.

Добравшись до туалета и опрожнив мочевой пузырь, я снова увидел Макса в небольшом мониторе над зеркалом. "Ой-ой! Кажется, у тебя течь", — схохмил он.

"Загрузить новые шутки, — скомандовал я. — Есть какие-нибудь новости?".

"Всё как обычно. Войны, массовые беспорядки, голод. Ничего интересного для тебя".

"Сообщения?".

Он закатил глаза: "Есть несколько. Но, отвечая на незаданный вопрос, нет. Art3mis не звонила и не писала, голубок".

"Я тебя предупреждал. Не называй меня так, Макс. Ты близок к удалению".

"Какой же ты обидчивый. Нет, правда, Вэйд. С каких пор ты такой ч-ч-чувствительный?".

"Я сотру тебя, Макс. Обещаю. Продолжай в том же духе и я вернусь к Вильме Диринг. Или попробую бестелесый голос Маджелы Бэррет".

Макс сделал надутый вид и отвернулся лицом к меняющимся виртуальным обоям позади него — в данный момент представляющим из себя разноцветные векторные линии. Он всегда так делал. В его запрограммированную личность была встроена функция досаждать мне. Мне это даже чем-то нравилось, потому что напоминало наши посиделки с Aech'ем. А я по ним действительно соскучился. Сильно.

Мой взгляд упал на зеркало, но то что я увидел в нём, мне совсем не понравилось, поэтому я закрыл глаза, пока мочился. Подумал (не в первый раз), почему не закрасил чёрным зеркала, когда делал это с окнами.

Каждый день спустя примерно час после пробуждения, начиналось моя самая нелюбимая часть суток, потому что я проводил её в реальном мире. В это время мне приходилось иметь дело со скучными процессами очищения и удовлетворения моего физического тела. Я ненавидел эти процедуры, потому что они противоречили моей другой жизни. Реальной жизни в ОАЗИСе. Вид моих небольших однокомнатных аппартаментов, комплекта погружения и отражения в зеркале служили суровым напоминанием того, что мир, в котором я проводил почти всё время, на самом деле ненастоящий.

"Убрать кресло", — сказал я, выйдя из ванной. При этом указанный предмет мебели немедленно распрямился и переместился к стене, прижавшись к ней широкой частью, тем самым освобождая пространство в центре комнаты. Я надел очки и загрузил симулятор спортивного зала.

Теперь я стоял посреди большого современного фитнес-центра, оборудованного тренажёрами и снарядами; действие каждого из них прекрасно симулировалось моим костюмом. Я приступил к своей ежедневной тренировке. Приседания, упражнения на пресс, аэробика, силовые упражнения. Иногда Макс подначивал меня своими выкриками. "Ноги выше, д-д-девчонка! До жжения в мышцах!".

Обычно я ограничивался дракой при логине в ОАЗИС или пробежкой по окрестностям с помощью моей дорожки. Но большую часть времени я проводил бездвижно просиживая в кресле. К тому же у меня была привычка переедать, когда я был расстроен или подавлен, то есть почти всегда. В результате я постепенно начал набирать вес. Я и изначально был не в лучшей

форме, так что быстро достиг состояния, в котором уже не мог комфортно умещаться в кресле или нормально влезать в мой XL-размерный костюм. Так что вскоре мне пришлось покупать новый комплект с компонентами из серии Husky.

Я знал, что умру или обленюсь раньше, чем найду яйцо, если не буду держать вес под контролем. Этого я допустить не мог, поэтому сделал поспешно включил добровольный фитнес-блокировщик ОАЗИСа. И почти сразу пожалел.

С тех пор компьютер стал следить за моей жизнедеятельностью и вести статистику по количеству сожжёных калорий в день. Если я не выполнял дневную норму упражнений, система не позволяла мне войти в ОАЗИС. Это означало, что я не мог работать, продолжать поиски и, по сути, жить своей жизнью. Включив систему однажды, ты не мог отключить её в течение двух месяцев. Более того, блокировщик был привязан к моему аккаунту, поэтому я не мог просто купить новый компьютер или заходить из интернет-кафе. Выбора не было: если я хотел войти в ОАЗИС, сначала нужно было пройти упражнения. Это оказалось единственной мотивацией, которая мне нужна.

Так же блокировщик следил за моим рационом. Каждый день мне позволялось выбрать пищу из предустановленного меню здоровой низкокалорийной пищи. Программа заказывала еду по интернету. Так как я никогда не выходил за пределы своего номера, отследить всё, что я ем, было проще простого. Если я заказывал домой ещё какую-нибудь еду, количество упражнений тоже увеличивалось, чтобы сжечь дополнительные калории. Эту программу писал садист.

Но она работала. Вес стал падать, а через месяц я был практически в идеальной форме. Впервые в жизни у меня был плоский живот и появились мышцы. К тому же энергии стало в два раза больше, а болеть я стал гораздо реже. Спустя два месяца, когда появилась возможность отключить фитнес-блокировку, я решил оставить её. Теперь упражнения входили в мой распорядок дня.

Покончив с силовыми упражнениями, я встал на беговую дорожку. "Начать утреннюю пробежку, — сказал я Максу. — Биврёст".

Виртуальный тренажёрный зал растворился. Я находился посреди полупрозрачной беговой дорожки — согнутой в кольцо ленты, зависшей в звёздной туманности. Вокруг меня находились гигантские окольцованные планеты и разноцветные спутники. Беговая дорожка уходила вдаль передо мной, падая и взметаясь, а иногда и перерастая в спираль. Неведимый барьер по краям не позволял мне рухнуть в звёздную бездну. Биврёст был ещё одним

симулятором, одним из нескольких сотен дорожек, хранившихся на моём жёстком диске.

Когда я побежал, Макс зарядил мой плейлист музыки восьмидесятых. Как только прозвучали начальные ноты первой песни, я моментально выпалил по памяти название, исполнителя, альбом и год выпуска: "Million Miles Away, the Plimsouls, Everywhere at Once, 1983". Затем начал в одиночку петь, вспоминая текст. Заучивание слов песен восьмидесятых может однажды сохранить жизнь моему персонажу.

Закончив пробежку, я снял очки и стал стягивать костюм. Это надо было делать медленно, чтобы не повредить мелкие части. Когда я медленно отдирал его от себя, контактные дорожки издавали лёгкие хлопки, отклеиваясь от кожи и оставляя маленькие круглые следы по всему телу. Окончательно сняв костюм, я закинул его в очистительный блок и разложил на полу запасной чистый комплект.

К тому времени Макс уже включил для меня душ, выставив температуру воды как я любил. Когда я запрыгнул в заполненную паром кабинку, Макс переключил музыку на мой плейлист для ванной. Я узнал первые рифы песни "Change" Джона Вэйта. Из фильма "Зрительный поиск". Студия Geffen Records, 1985 год.

Душ больше походил на автомойку. Я просто стоял на месте, пока он делал всю работу: обдавал мощным напором со всех углов струями мыльной воды, а затем смывал её обычной. У меня не было волос, которые надо было бы мыть, так как в душ была встроена опция нетоксичного удаления волос, которым я воспользовался для головы и тела. Это устранило необходимость стричься, которая всегда меня раздражала. К тому же мой костюм лучше прилегал к телу по гладкой коже. Без бровей я выглядел немного чудно, но уже привык к этому.

После того как мыло было смыто, заработали фены, за секунды осушившие всю влагу на моём теле. Я зашёл в кухню и достал банку со протеиновой смесью, содержащей витамин D — напиток, употребляемый на завтрак (необходимый для уменьшения негативных последствий отсутствия солнечного света). Когда я глотнул из банки, компьютерные сенсоры молча сделали запись, просканировав штрихкод и добавив значение к употреблённым за день калориям. После завтрака я надел чистый костюм. Это было не так сложно, как снимать его, но всё равно заняло какое-то время.

Закончив с ним, я приказал креслу раскрыться. Затем остановился и полсмотрел на свой комплект погружения. Я гордился этим технологичным железом, когда только купил его. Но в последние несколько месяцев стал понимать, что на самом

деле это лишь сложные штуковины, обманывающие мои чувства, что позволяет мне жить в несуществующем мире. Каждая часть моего комплекта была тюрьмой, в которую я сам себя посадил.

Стоя вот так под неяркими флюоресцентными лампами моего крохотного номера, избежать правды не было шансов. В настоящей жизни я был всего лишь асоциальным затворником. Отшельником. Бледнокожим гиком, повёрнутом на поп-культуре. Агорафобом без друзей, семьи и каких-либо реальных знакомых. Я был очередной печальной, потерянной, одинокой душой, тратящей жизнь на возвеличенную видеоигру.

Но только не в ОАЗИСе. Там я был великим Parzival'ем. Охотником с мировым именем и интернациональной звездой. Люди хотели мой автограф. У меня был свой фан-клуб. Даже несколько, по правде говоря. Меня узнавали везде, где бы я ни появился (но только тогда, когда я сам этого хотел). Мне платили за одобрение продукции. Люди восхищались и брали с меня пример. Приглашали на самые закрытые вечеринки. Я приходил в самые популярные клубы и никогда не стоял в очереди. Я был иконой поп-культуры, виртуальной рок-звездой. А в кругах охотников я был легендой. Нет, богом.

Я сел и надел перчатки с очками. После проверки личности, на экране появился логотип Gregarious Simulation Systems, за которым последовало приветственное приглашение.

Приветствую, Parzival.

Пожалуйста, произнесите кодовую фразу.

Я прочистил горло и продекламировал текст. Каждое слово дублировалось на экране, когда я произносил его. "Никто в мире не получает желаемого, и это прекрасно".

Повисла короткая пауза, после которой я с лёгкостью вздохнул, когда моё настоящее существование скрылось за видами ОАЗИСа.

0020

Мой персонаж медленнно появлялся перед контрольной панелью в командном центре моей крепости, где я сидел прошлой ночью, совершая ежедневный ритуал — тупо уставившись в Четверостишье — пока не отключился и система не разлогинила меня. Я пялился на эти чёртовы строки уже почти полгода и всё ещё не расшифровал их. Никто не расшифровал. У всех были свои теории, конечно, но Нефритовый Ключ был всё ещё не найден, и верхние строки на Табло не менялись.

Командный центр находился под бронированным купалом в скалистой поверхности моего собственного астероида. Отсюда мне открывался круговой обзор на окружающий меня до самого горизонта кратерный ландшафт. Остальная часть моей крепости находилась ниже, в огромном подземном комплексе, простирающемся во всех направлениях вдоль ядра астероида. Всё это я запрограммировал сам сразу по прибытию в Колумбус. Моему персонажу была необходима крепость, и я не хотел соседствовать с кем-нибудь, поэтому купил самый дешёвый планетоид — этот крошечный бесплодный астероид в четырнадцатом секторе. Назывался он S14A316, но я переименовал его в Фалько, в честь австрийской рэп-звезды (я не был его большим поклонником, просто подумал, что такое название круто звучит).

Фалько имел площадь всего в несколько километров, но даже это стоило мне копеечки. Хотя это того стоило. Заимев свою землю, можно было строить на ней что захочешь. И никто не зайдёт к тебе, пока ты сам не дашь доступ, чего я делать точно не собирался. Моя крепость была моим домом в ОАЗИСе. Святилищем моего персонажа. Единственным местов во всём симуляторе, где я мог быть по-настоящему в безопасности.

Когда с авторизацией было покончено, передо мной появилось окно, сообщающее, что сегодня проводятся выборы. Так как мне уже стукнуло восемнадцать, я мог голосовать в ОАЗИСе и в официальных выборах в правительство Соединённых Штатов. Я не стал этого делать, так как не видел смысла. От великой страны, в которой я родился, сегодня осталось одно название. Вне зависимости от того, кто у власти. Народ просто переставлял стулья на палубе Титаника, и все это понимали. Тем более, с тех пор как появилась возможность голосовать из дома через ОАЗИС, единственными людьми, которых могли выбрать, были кинозвёзды, участники реалити-шоу или радикальные евангелисты.

Однако, я потратил время на голосование в выборах ОАЗИСа, потому что это напрямую касалось меня. Процесс занял всего несколько минут, так как я уже знал все основные вопросы, которые GSS выставила на голосование. Среди прочего там были выборы вице-президента пользовательского совета ОАЗИСа, но это было не так просто. Как и большинство охотников, я проголосовал за переизбрание Кори Доктороу и Уила Уитона (снова). На количество сроков правления ограчения не стояли, поэтому эти два чувака выполняли адовую работу по защите прав пользователей уже более десяти лет.

Проголосовав, я немного подстроил своё кресло и стал изучать панель управления, стоящую передо мной. Она была битком набита переключателями, кнопками, клавиатурами, джойстиками и экранами. Слева от меня находились мониторы системы наблюдения, подключённые ко всем виртуальным камерам снаружи в нутри крепости. С правой стороны стояли мониторы, транслирующие мои любимые новостные и развлекательные ленты. Среди них был мой собственный канал: "Parzival-TV — вещаем непонятное эклектичное дерьмо, 24-7-365".

В этом году GSS добавили ко всем пользовательским аккаунтам новую фичу: ПОВ-канал (персональное оазисовое видео). Она предоставляла всем желающим за арендную плату возможность вещать в собственную телевизионную сеть. Любой, залогиненный в ОАЗИСе, человек мог настроиться и смотреть твой ПОВ-канал из любой точки мира. Что вещать и кому позволять это смотреть, зависело только от тебя. Большинство пользователей решили запустить каналы для вуайеристов, в которых они сами участвовали в роли звёзд реалити-шоу 24 часа в сутки. Привязанные виртуальные камеры следовали за их персонажами по всему ОАЗИСу, пока те были заняты своими повседневными делами. Можно было ограничить доступ к каналу так, чтобы его могли смотреть только друзья, или только другие персонажи в обмен на доступ к их каналу. Этим воспользовались второсортные звёзды и порноактёры, продавая свои виртуальные жизни за поминутную оплату.

Некоторые люди решили использовать свои ПОВ для трансляции своих настоящих собак, детей или самих себя. Кто-то программировал на показ просто старые мультики. Возможности были безграничны, поэтому с каждым днём появлялось всё больше долбанутого видео. Нонстоп фут-фетиш видео трансляции из Восточной Европы. Любительское порно для футбольных болельщиков в Минесоте. Только назови что хочешь. Каждая фантазия или странность человеческой психики могла воплотиться в фильме. Огромная пустошь телевизионного

программирования, наконец, достигла апогея, и среднего человека уже не удовлетворить пятнадцатью минутами славы. Теперь все могли попасть на телевидение в любую секунду вне зависимости от наличия зрителей.

Parzival-TV не был каналом для вуайеристов. По сути, я вообще ни разу не показался самолично на видео. Вместо этого я запрограммировал выборку классических телешоу, рекламы, мультфильмов, клипов и фильмов восьмидесятых. Много фильмов. По выходным я показывал старые японские фильмы про монстров вместе с аниме. Всё, что поразило моё воображение. На самом деле было не важно что транслировать. Мой персонаж все ещё был одним из Лучшей Пятёрки, поэтому у моей трансляции были миллионы просмотров каждый день, вне зависимости от того, что показывают. Это позволило мне продавать рекламное время различным спонсорам.

Большинством зрителей Parzival-TV были охотники, следящие за моей лентой в надежде, что я случайно раскрою ключевую информацию о местонахождении Нефритового Ключа или самой пасхалки. Чего я, конечно, не делал. На тот момент по Parzival-TV шёл нонстоп-марафон по Искуственному Гуманоиду Кикайдеру. Японский сериал конца семидесятых про красно-синего робота, в каждой серии выбивающего дерьмо из монстров в резиновых костюмах. Старые фильмы в стиле кайдзю и токусацу, как например Спектромен, Космические Гиганты и японская версия Человека-Паука, были моей слабостью.

Я загрузил сетку вещания и сделал несколько изменений в вечерней программе. Убрав сериалы Быстрина и Мученики Науки, я заменил их несколькими фильмами про Гамера, мою любимую гигантскую летающую черепаху. Мне казалось, что это доставит удовольствие зрителям. Завершить день я решил несколькими сериями Серебрянных Ложек.

Art3mis тоже запустила своё телевидение, Art3mivision, которое постоянно крутилось на одном из моих мониторов. Сейчас там шла, как и всегда вечером в понедельник, серия "Неудачников". После них шли "Электроженщина и Девочка-динамит", а потом "Изис" и "Чудо-Женщина" (американские сериалы ElectraWoman and DynaGirl, Isis и Wonder Woman — прим. перев). Её программа передач не менялась с годами. Но её убийственным рейтингам это не вредило. На днях она даже запустила свою дико успешную линейку одежды для женских персонажей в теле под брендом Art3Miss. Она неплохо справлялась.

После той ночи в Планете Развлечений, Art3mis оборвала все контакты со мной. Заблокировала мой емейл, телефонный номер

и запросы на чат. И прекратила писать в блог.

Я сделал всё, что мог, чтобы достучаться до неё. Слал цветы её персонажу. Несколько раз выбирался к её крепости, бронированному замку на Бенатаре — небольшом спутнике, который она купила. Сбрасывал с воздуха записки как любовные бомбы. Однажды, окончательно отчаявшись, я простоял целых два часа перед её крепостью, с бумбоксом на плече, разрывающимся на полной громкости песней "In Your Eyes" Питера Гэбриэля.

Но она не вышла ко мне. Я даже не уверен, что она была внутри.

К тому времени я жил в Колумбусе уже пять месяцев и прошло уже восемь длинных, мучительных недель с нашего последнего разговора с Art3mis. Но я не хандрил и не жалел себя. По крайней мере, не всё время. Я пытался наслаждаться "новой жизнью" в роли всемирно известного охотника. Даже учитывая, что мой персонаж отныне был максимального уровня, я продолжил проходить все возможные квесты, пополняя и без того внушительную коллекцию оружия, магических изделий и транспортных средств, которые я хранил в спрятанном глубоко под моей крепостью хранилище. Прохождение квестов занимало меня и очень кстати отвлекало от постоянно нарастающего чувства одиночества и изоляции.

Я попытался восстановить отношения с Aech'ем, когда ушла Art3mis, но всё изменилось. Мы росли вместе, и я знал, что сам накосячил. Наше общение стало более неестественным и замкнутым, как будто мы оба боялись выболтать информацию, которой может воспользоваться другой. Я был уверен, что он больше не доверяет мне. Пока я был одержим Art3mis, его целью стала идея получить Нефритовый Ключ первым. Но прошло уже почти полгода с тех пор, как мы зачистили Первые Врата, и местоположение Нефритового Ключа всё ещё оставалось тайной.

Мы не общались с Aech'ем уже почти месяц. Последний наш разговор перешёл в ругань, закончившуюся тем, что я напомнил ему, что он бы "никогда не нашёл Медный Ключ", если бы я не помог ему. Он молча посмотрел на меня секунду, затем вышел из чатрума. Упрямая гордость не позволила мне вернуть его и извиниться, а теперь, казалось, было уже поздно.

Да. Я был в ударе. Меньше, чем за полгода, я умудрился порвать отношения с двумя самыми близкими мне людьми.

Я переключился на канал Aech'a, который он назвал H-Feed. Там шёл запись матча по рестлингу, в котором участвовали Халк Хоган и Андре Гигант. Объединённый канал Daito и Shoto — Daishow — я даже не стал проверять, потому что они постоянно крутили старые самурайские фильмы. И больше ничего.

Через пару месяцев после нашей спорной встречи в подвале Aech'a мне удалось наладить шаткую дружбу с Daito и Shoto, когда мы втроём собрались для прохождения большого квеста в 22 секторе. Это была моя идея. Мне не понравилось, как закончилась наша первая встреча, и я ждал случая, чтобы одарить самураев своего рода ветвью оливы. Это произошло, когда я нашёл спрятанный высокоуровневый квест под названием Сёдаи Уруторараман на планете Токусацу. В сведениях значилось, что квест был создан спустя несколько лет после смерти Хэллидея, поэтому он не мог иметь отношения к конкурсу. Это был японоязычный квест, созданный в отделении GSS на Хоккайдо. Я мог попробовать пройти его сам, используя встроенный в ОАЗИС переводчик фирмы Mandarax, но это было слишком рисковано. Они были известны ошибками в переводе подсказок и инструкций к квесту, что вело к фатальным последствиям.

Daito и Shoto жили в Японии (считались там национальными героями), и бегло говорили, как мне было известно, как на английском, так и на японском языках. Поэтому я связался с ними и предложил собраться чтобы пройти только этот квест. Сначала они отнеслись к предложению скептически, но согласились, когда я описал уникальные особенности квеста и какая награда, предполагаемо, может за него полагаться. Мы встретились перед квестовыми вратами на Токусацу и одновременно ступили в них.

Квест повторял все 39 эпизодов оригинального сериала Ультрамэн, который показывали в Японии в 1966-1967 годах. История крутилась вокруг человека по имени Хаята, члена Научного Патруля. Эта организация была создана для борьбы с гигантскими годзиллоподобными монстрами, постоянно атакующими Землю и угражающими человеческой цивилизации. Когда Научный Патруль сталкивается с превосходящим по силе врагом, Хаята использует устройство под названием Бета Капсула, которая превращает его в неземное существо по имени Ультрамэн. Затем он пирступает к еженедельному надиранию монстровых задниц, используя все возможные приёмы из фильмов про кунг-фу и энергетическое оружие.

Зайди я в квестовые ворота один, мне бы автоматически досталась роль Хаяты. Но так как мы зашли одновременно с Shoto и Daito, каждому из нас позволили выбрать однго из членов Научного Патруля. При этом перед началом очередного "эпизода", мы могли обменяться ролями между собой или выбрать новую. В итоге мы по очереди играли за Хаяту и его коллег по Патрулю Хосино и Араси. Как и в остальных квестах ОАЗИСа, игра в команде упрощала борьбу с врагами и прохождение уровней.

Мы потратили больше двух недель, играя каждый день более 16 часов, прежде чем наконец прошли последний уровень и всю игру. Выйдя из квестовых ворот, наши персонажи были награждены несметным количеством опыта и несколькими тысячами кредитов. Но реальным призом за прохождение задания был невероятно редкий артефакт: Бета Капсула Хаяты. Маленький металлический цилиндр, превращающий использовавшего его персонажа раз в день на три минуты в Ультрамэна.

Естественно, начался спор за право обладать артефактом. "Нужно отдать его Parzival'ю, — сказал Shoto, повернувшись к старшему брату. — Он нашёл квест. Без него мы бы так и не узнали о существовании чего-то подобного".

Daito, конечно, был не согласен: "А он не смог бы пройти его без нас!". Он заявил, что единственным честным решением будет выставить Бета Капсулу на аукцион, и поделить доходы. Но я не хотел допустить этого. Артефакт был слишком бесценным, и в итоге оказался бы в руках Шестёрок, ведь они скупали все мало-мальски ценные предметы с аукционов. К тому же я видел возможность проявить себя перед Daito с лучшей стороны.

"Оставьте Бета Капсулу себе, — сказал я. — Ультрамэн — японский супергерой. Его сила должна быть в руках японцев".

Они были удивлены и смущены моей щедростью. Особенно Daito. "Спасибо, Parzival-сан, — поклонился он. — Ты человек чести".

После этого мы расстались как друзья, а не просто союзники по необходимости, что я посчитал достаточной наградой за мои усилия.

Прозвенел будильник, и я посмотрел на часы. Почти восемь. Время делать деньги.

***

Мои финансы постоянно исчезали непонятно куда, даже когда я пытался быть экономным. Было несколько крупных платежей, которые я должен был совершать каждый месяц как в реальной жизни, так и в ОАЗИСе. В настоящем мире это были стандартные вещи. Аренда, электричество, еда, вода. Починка и улучшение железа. Траты на персонажа были более экзотичными. Починка космолёта. Плата за телепортацию. Аккумуляторы. Аммуниция. Я покупал патроны оптом, но легче почти не становилось. А мои траты на телепортацию часто были просто космическими. Поиски яйца требовали постоянных путешествий, а GSS продолжала повышать цену за перемещение.

Деньги за рекламные кампании уже кончились. Большая их часть ушла на моё оборудование и покупку астероида. Но я получал деньги за рекламу на ПОВ-канале и продажу на аукционе

некоторых ненужных магических предметов, брони и оружия, которые находил во время путешествий. Но основным источником дохода была полноценная работа в технической поддержке ОАЗИСа.

Создавая Брайса Линча, я выдал себе высшее образование, несколько технических сертификатов и продолжительный, безукоризненный опыт работы программистом ОАЗИСа и разработчиком приложений. Однако, не смотря на моё великолепное фиктивное резюме, единственная работу, которую я смог найти, это техническая поддержка первого уровня, предоставляемая компанией Helpful Helpdesk Inc., у которой был контракт с GSS на поддержку пользователей ОАЗИСа. Теперь я работал 40 часов в неделю, помогая дебилам перезагружать их консоли и обновлять драйвера для перчаток. Работа была изнурительной, но она покрывала мою аренду.

Я вышел из своего аккаунта ОАЗИСа и перезашёл в другой, который мне выдали для работы. Процесс логина завершился, и под моим контролем оказался похожий на куклу Кена персонаж Happy Helpdesk, который принимал входящие звонки. Он появился посреди огромного виртуального колл-центра, внутри виртуального кубикла, сидящим за виртуальным столом перед виртуальным компьютером, с виртуальными наушниками на голове.

Я считал это место своим персональным виртуальным адом.

В Helpful Helpdesk Inc. раздавались миллионы звонков со всего мира каждый день. 24/7/365. Один разъярённый тупица за другим. Между звонками не было перерывов: в очереди всегда стояли несколько сотен мудаков, каждый из которых был готов прождать несколько часов, только бы поддержка всё починила их же руками. Зачем искать решение в интернете? Зачем пытаться понять проблему, если есть тот, кто подумает за тебя?

Как всегда моя десятичасовая смена еле двигалась. Персонажам не позволялось покидать кубиклы, но я нашёл другой способ коротать время. На моём рабочем аккаунте была заблокирована возможность пользоваться браузером, но я взломал свои очки, чтобы было можно слушать музыку или смотреть фильмы с жёсткого диска, пока я обрабатывал звонки.

Когда смена закончилась, я моментально вышел из рабочего аккаунта и зашёл обратно в ОАЗИС. Меня ждали тысячи новых писем, и только по их заголовкам я уже мог определить что произошло, пока я был на работе.

Art3mis нашла Нефритовый Ключ.

0021

Как и остальные охотники всего мира, я побаивался очередного изменения на Табло, так как оно дало бы Шестёркам несправедливое преимущество.

Через пару месяцев после того как мы зачистили Первые Врата, анонимный персонаж разместил на аукционе убермогущественный артефакт. Он назывался Таблетка Поиска Финдоро и имел уникальную силу, дающую огромное преимущество в Охоте своему владельцу.

Большинство виртуальных предметов ОАЗИСа появлялись случайным образом, выпадая из убитых NPC или за пройдённый квест. Самыми редкими из них были артефакты — могущественные магические предметы, открывающие перед владельцем невероятные возможности. Существовало всего около пары сотен таких артефактов, и большинство из них существовало давным-давно, когда ОАЗИС ещё был в первую очередь игрой. Каждый такой предмет был уникален, то есть существовала всего одна копия во всём симуляторе. Обычно заполучить его можно было, победив богоподобного злодея или завершив высокоуровневый квест. При удачном стечении обстоятельсв, после смерти плохой парень дропал артефакт. Так же можно было получить артефакт, убив обычного персонажа, у которого в инвентаре был один. Или просто купить на онлайн-аукционе.

Так как артефакты были редкостью, появление очередного на аукционе превращалось в большую новость. Некоторые из них, как известно, продавались за сотни и тысячи кредитов, в зависимости от уровня силы. Рекорд был установлен три года назад, когда с аукциона ушёл Катаклист. В соответствии с описанием на аукционе, Катаклист был своего рода бомбой, которую можно было использовать лишь однажды. Взорвавшись, она убила бы всех персонажей и NPC в секторе, включая владельца. От него никуда не укрыться. Если ты был достаточно неудачлив, чтобы оказаться в том секторе, тебе конец, не зависимо от уровня твоей защиты.

Катаклист купил неизвестный участник аукциона, отдав более миллиона кредитов. До сих пор артефакт не был взорван, так что его обладатель всё ещё сидел где-то и ждал подходящего времени. Это уже стало своеобразной шуткой. Когда охотника окружали персонажи, которые ему не нравились, он угрожал тем, что взорвёт Катаклист. Но большинство людей считало, что на деле предмет попал в руки Шестёрок, как и бесчисленное

количество других артефактов.

Таблетка Поиска Финдоро вызвала даже больше ажиотажа, чем Катаклист. В соответствии с описанием, она представляла собой плоский круглый блестящий камень, и имела всего одну простую особенность. Однажды владелец может написать на её поверхности имя любого персонажа, и таблетка укажет его местоположение в тот же момент. Однако, у этой силы были ряд ограничений. Если ты находился в разных с этим персонажем секторах ОАЗИСа, таблетка укажет только номер сектора. Если же сектор был один и тот же, таблетка укажет планету, на которой находится цель (или ближайшую, если искомый персонаж находится в космосе). И наконец, если вы находились на одной планете, артефакт укажет координаты на карте.

Продавец артефакта не забыл указать, что при использовании силы таблетки вместе с Табло, этот предмет становился чуть ли не самым могущественным во всём ОАЗИСе. Всё, что тебе надо было делать — это следить за Табло и ждать, когда чей-нибудь рейтинг изменится. В секунду, когда это случится, ты можешь написать имя этого персонажа на таблетке, и она подскажет его местонахождение, тем самым подсказывая, где находится ключ или врата. В соответствии с рядом ограничений, понадобится две или три попытки, чтобы определить точное местоположение ключа или ворот, но даже в таком случае это была информация, за которую многие люди были готовы убить.

Когда Таблетка Поиска Финдоро появилась на аукционе, разгорелась большая война ставок между несколькими крупнейшими кланами охотников. Но по окончанию торгов, таблетка ушла Шестёркам более, чем за два миллиона кредитов. Сорренто использовал личный аккаунт при ставках на таблетку. Он дождался, пока до конца аукциона не останется несколько секунд, и перебил все ставки. Он мог сделать это анонимно, но очевидно ему хотелось показать миру, кто завладел артефактом. Это был такой способ дать понять нам, Лучшей Пятёрке, что как только один из нас найдёт ключ, Шестёрки будут следить за нами. И мы ничего не могли с этим поделать.

Сначала я переживал, что Шестёрки будут искать каждого из нас с помощью таблетки, чтобы убить. Но местонахождение наших персонажей ничего бы не дало им, пока мы не вылезем в PvP зону и не останемся там тупо стоять, пока они не придут. И так как таблетка могла быть использована лишь раз в день, они могли бы упустить свой шанс, если бы искали нас в тот же день, когда на Табло появились изменения. Они не рисковали. Лишь хранили артефакт и ждали подходящего момента.

***

Не прошло и получаса после изменения счёта Art3mis на Табло, как весь флот Шестёрок был замечен стягивающимся к Седьмому Сектору. Очевидно, что как только Табло изменилось, Шестёрки использовали Таблетку Поиска Финдоро, чтобы узнать точное местоположение Art3mis. К счастью, персонаж Шестёрок, активироваший артефакт, находился в другом секторе, и Таблетка не раскрыла положения даже планеты. Так что флот Шестёрок немедленно прибыл в Седьмой.

Благодаря их грубым методикам весь мир узнал, что Нефритовый Ключт должен быть где-то в этом секторе. Естественно, тысячи охотников собрались в Седьмом Секторе. По счастью он содержал сотни планет, спутников и прочих миров, и в любом из них мог находиться Нефритовый Ключ.

Остаток дня я в шоке просматривал новости о том что меня скинули с трона. Именно так и звучали заголовки новостей: PARZIVAL СВЕРГНУТ С ТРОНА! ART3MIS НОВЫЙ ОХОТНИК №1! ШЕСТЁРКИ НАСТУПАЮТ НА ПЯТКИ!

Я взял себя в руки, наконец открыл Табло и в течение получаса смотрел на него и ругал себя.

ЛУЧШИЕ ПОКАЗАТЕЛИ:

1. Art3mis 129,000
2. Parzival 110,000
3. Aech 108,000
4. Daito 107,000
5. Shoto 106,000
6. IOI-655321 105,000
7. IOI-643187 105,000
8. IOI-621671 105,000
9. IOI-678324 105,000
10. IOI-637330 105,000

Тебе некого винить, кроме себя, крутилось в моей голове. Ты позволил успеху затмить твой разум. Забил на поиски. Что, думал, молния ударит в одно место дважды? Что в итоге просто наткнёшься на подсказку и айдешь Нефритовый Ключ? Долгое пребывание на первом месте создало поддельное чувство безопасности. Но теперь у тебя нет подобной проблемы, не так ли, мудило? Нет, потому что вместо того, чтобы спуститься с небес и сфокусироваться на квесте, ты просрал своё лидерство. Ты впустую потратил почти полгода в накручивании себя и тоске по девушке, которую никогда не видел. Девушке, которая тебя бросила. Той же самой девушке, которая в итоге сделала тебя.

Теперь... пора вернуться в игру, идиот. Найди ключ.

Внезапно, мне захотелось победить в конкурсе больше, чем обычно. Не из-за денег. Я хотел проявить себя перед Art3mis.

Чтобы Охота закончилась, и она вновь смогла говорить со мной. Тогда я смог бы увидеться с ней в реальной жизни, посмотреть в её настоящее лицо и попытаться заставить её понять мои чувства.

Я убрал Табло с монитора и открыл дневник Граааля, который превратился в огромную гору данных, содержащую каждый клочок информации, которую я собирал с начала конкурса. Он отображался в виде наложенных друг на друга окон, отображающих тексты, карты, аудио и видео файлы — все отсортированные, с ссылками друг на друга и пульсирующей жизнью внутри.

В самом верхнем окне расположилось Четверостишье. Четыре строки текста. Двадцать три слова. Сорок два слога. Я смотрел на них так часто и долго, что они почти потеряли всякий смысл. Глядя на них сейчас, я должен был сопротивляться желанию кричать от ярости и разочарования.

Скрыт капитаном Ключ из Нефрита
В доме всеми давно позабытом.
Но тебе остаётся лишь дунуть в свисток,
Когда все трофеи сложишь в мешок.

Я знал, что ответ прямо передо мной. И Art3mis уже нашла его.

Я перечитал свои записи о Джоне Драпере, Captain Crunch'e, и о пластиковом свистке, который сделал его известным среди хакерской тусовки. Я всё ещё верил, что это были "капитан" и "свисток", о которых говорил Хэллидей. Но остальная часть Четверостишья оставалась для меня загадкой.

Зато теперь у меня была новая информация — ключ находится где-то в седьмом секторе. Я открыл атлас ОАЗИСа и стал просматривать планеты, чьи имена могли по моему мнению относиться к Четверостишью. Несколько миров носили имена известных хакеров, как Воз и Митник, но среди них не было Джона Драпера. Ещё в седьмом секторе были сотни планет, названных в честь разных групп старой сети Юзнет. И на одной из них — альт.фрикинг — была статуя Драпера, позирующего с древним дисковым телефоном в одной руке и свистком из Cap'n Crunch в другой. Но постамент был выстроен спустя три года после смерти Хэллидея, так что это был тупик.

Я прочитал Четверостишье ещё раз, обратив внимание на две последние строки:

Но тебе остаётся лишь дунуть в свисток,
Когда все трофеи сложишь в мешок.

Трофеи. Где-то в седьмом секторе. Я должен найти коллекцию трофеев в Секторе Семь.

Я быстро просмотрел все записи о Хэллидее. Из того, что я

мог узнать, у него было не так много "трофеев" — пять наград Гейм Дизайнер Года, которые он получил на рубеже веков. Они всё ещё были выставлены в Музее GSS в Колумбусе, но в ОАЗИСе были их копии на планете Архаида.

И Архаида находилась в Секторе Семь.

Связь казалась притянутой за уши, но я всё равно хотел проверить её. Это бы как минимум позволило мне ближайшие часы думать, что я занимаюсь чем-то полезным.

Явзгялнул на Макса, который танцевал самбу на одном из мониторов в моём командном центре. "Макс, приготовь Воннегут к взлёту, если ты не слишком занят".

Макс перестал танцевать и подмигнул мне: "Будет сделано, вождь".

Я встал и пошёл к подъёмнику, сделанному в стиле турболифта из Star Trek. Четырьмя этажами ниже располагалась оружейная — массивное убежище, заполненное полками, прозрачными ящиками и оружейными стойками. Я открыл инвентарь персонажа — классическую "куклу", на которую можно перетаскивать различные предметы и снаряжение.

Архаида находилась в PvP-зоне, так что я решил приодеться в свой лучший "парадный" костюм — блестящий +10 Креплёный Доспех, моя любимая пара бластерных пистолетов на ремне, помповое ружьё-пистолет и полуторник +5 Усиленный за спиной. Так же прихватил ещё несколько жизненно необходимых вещиц — пару Ботинок Антигравитации, Кольцо Сопротивления Магии, Амулет Защиты, Наручи Силы Гиганта. Нуждаться в чём-то и не иметь этого мне никогда не нравилось, так что я таскал с собой снаряжения на троих охотников. Когда заканчивалось место на персонаже, я скидывал ещё немного вещей в Бездонную Сумку.

Полностью собравшись, я прыгнул обратно в лифт и несколько секунд спустя был уже у входа в ангар на нижнем этаже моей крепости. Пульсирующие голубые линии ограничивали взлётную полосу через центр ангара к масивной паре бронированых дверей в дальнем конце. Эти двери открывали путь к пусковой шахте, за которой ещё пара дверей вели на поверхность астероида.

Слева стоял мой потрёпаный в боях X-wing. Справа припаркован ДеЛореан. На самой взлётной полосе стоял мой наиболее часто используемый корабль, Воннегут. Макс уже запустил двигатели и они издавали низкий ровный шум, наполнявший ангар. Воннегут представлял собой сильно модифицированный корабль класса Светлячок из одноимённого сериала. Раньше корабль назывался Kaylee, но когда я стал его

владельцем тут же переименова в честь одного из своих любимых писателей-новелистов двадцатого века. Новое имя украшало борт потрёпаного серого корпуса.

Воннегут достался мне как трофей в бою против бойцов клана Овирапторы, которые наивно пытались украсть мой X-wing, когда я путешествовал по мирам Сектора Одиннадцать, известного как Уидонвёрс (Вселенная по мирам Джосса Уидона — прим. перев.). Овирапторы, безмозглые ублюдки, даже не догадывавались с кем столкнулись. Я был не в настроении ещё до того, как они открыли огонь. В другой день, возможно, я бы просто ушёл от них на скорости света, но тогда я решил ответить на их атаку.

Корабли были во многом похожи на остальные вещи в ОАЗИСе. У каждого свой набор характеристик, оружия и скоростных возможностей. Мой X-wing был гораздо манёвреннее их тяжёлого транспортника и для меня не предсавляло сложности уклоняться от заградительного огня их орудий, при этом отвечая огнём лазерных установок и протонных торпед. Остановив их двигатели, я высадился на корабль и убивал каждого персонажа, которого встречал на пути. Капитан пытался извиниться, когда узнал меня, но я был не в том настроении. Разделавшись с командой, я загрузил свой истребитель в трюм и отправился домой на своём новом корабле.

Пока я шёл к Воннегуту, пусковая площадка с ним поднималась до уровня пола ангара, и когда я был у кабины, корабль был уже поднят. Садясь в кресло пилота, я слышал как шасси убираются с глухим звуком.

"Макс, закрой дом и проложи курс на Архаиду".

"Есть, К-к-капитан!" — заикался Макс с одного из мониторов. Створки ангарных ворот разъехались в стороны и Воннегут ракетой вылетел из пусковой шахты в звёздное небо. Корабль вышел из туннеля, и бронированые ворота захопнулись за ним.

Над Фалько разбили лагерь несколько кораблей. Обычное дело: сумасшедшие фанаты, воннаби последователи и начинающие охотники за головами. Некоторые из них — те, что развернулись в мою сторону — назывались тагалонгами: эти ребята вечно пытались увязаться за известными охотниками и собрать о них побольше информации, которую впоследствии можно продать. У меня всегда была возможность отвязаться от них, совершив светоскоростной прыжок. Лучший исход для них. Если просто оторваться от хвоста не удавалось, обычно у меня не оставалось другого выбора, кроме как убить их.

Когда Воннегут помчался с максимальной скоростью, планеты на моём экране превратились в длинную полосу света.

"Достигнута свеет-т-товая скорость, капитан, — отрапортовал Макс. — Ожидаемое время в пути до Архаиды 53 минуты. Пятнадцать, если используем ближайшие звёздные врата".

Звёздные врата стратегически располагались в каждом секторе. По сути это были гигантские телепорты, но так как плата бралась за массу корабля и расстояние, на которое совершался прыжок, обычно ими пользовались только крупные корпорации или особо состоятельные персонажи с избытком денег. Я не относился ни к первым, ни ко вторым, но в сложившейся ситуации был готов слегка пустить пыль в глаза.

"Воспользуемся вратами, Макс. Мы, вроде как, торопимся".

0022

Воннегут уменьшил скорость, когда весь монитор заполнил вид Архаиды. Она отличалась от других планет в этой местности, потому что не была запрограммирована на реалистичный вид. Её соседи были прекрасно отрендерены, имели облака, континенты и активные вулканы по всей поверхности. Но у Архаиды не было ничего из этого, потому что на ней располагался крупнейший музей классических видеоигр ОАЗИСа, и её внешний вид был спроектирован как дань уважения векторной графике в играх семидесятых-восьмидесятых годов. Планету покрывала паутина из зелёных точек, похожих на огни взлётно-посадочной полосы. Они были равномерно расположены по всему шару в форме идеальной сетки так, что с орбиты Архаида напоминала векторную Звезду Смерти из игры Star Wars 1983 года для Atari.

Макс начал снижать Воннегут, а я готовился к возможной битве, заряжая броню и экипируя персонажа зельями и мини-пакетами. Архаида была зоной PvP и хаотической зоной одновременно, что позволяло работать на ней как магии, так и технологиям. Так что я лишний раз убедился, что запасся всем необходимым на случай заварушки.

Превосходно отрендеренный трап Воннегута опустился на землю, контрастируя с цифровой темнотой поверхности Архаиды. Спустившись, я клацнул по клавиатуре на своём правом запястье. Трап поднялся, и прозвучал низкий гул, сообщающий об активации системы безопасности корабля. Синий полупрозрачный щит окутал фюзеляж Воннегута.

Я взглянул на зазубренную зелёную линию горизонта, обозначающую горный ландшафт. С поверхности планеты Архаида выглядела точно как Battlezone — ещё одна классическая игра для Atari 1981 года выпуска. Вдалеке треугольный вулкан извергал зелёные пиксели лавы. Можно было бежать по направлению к нему, но достигнуть цели было невозможно. Огнедышащая гора оставалась на горизонте. Как и в старых видеоиграх, декорации на Архаиде никогда не менялись, даже если полностью обогнуть планету.

Следуя моим указаниям, Макс посадил Воннегут в восточном полушарии, неподалёку от экватора. На посадочной площадке было безлюдно, а окружающее пространство было похоже на пустыню. Я направился к ближайшей зелёной точке, которая оказалась входом в тоннель: неоновая окружность десяти метров в диаметре, ведущая под землю. Архаида была полой планетой, и музей находился как раз под её поверхностью

Подойдя ближе ко входу, я услышал громкую музыку, доносящуюся снизу. Это была композиция "Pour Some Sugar on Me" группы Def Leppard с их альбома Hysteria (студия Epic Records, 1987 год). Я добравлся до края светящегося зелёного круга и прыгнул внутрь. Когда мой персонаж приземлился в музее, зелёная векторная графика уступила место полной цветовой гамме и высокому разрешению. Теперь всё выглядело реалистичным, как и раньше.

Под своей поверхностью, Архаида содержала тысячи аркадных автоматов, каждый из которых был с любовью воссозданной копией по-настоящему существовавшего устройства. На заре ОАЗИСа, тысячи пожилых пользователей прибыли сюда и тщательно воссоздали по памяти игровые автоматы их детства, увековечив их тем самым в музее навсегда. И теперь в каждой игровой комнате, пиццерии и рядом с боулинговыми дорожками были выстроены автоматы. В реальном мире существовала как минимум один оригинал созданного здесь устройства. Оригинальные образы игр были зашиты в код планеты, а корпусы автоматов выглядели прямо как их антикварные оригиналы. Помимо всего прочего, по музею были разбросаны сотни храмов и выставок, посвящённых гейм-дизайнерам и издателям.

Уровни музея состояли из вместительных пещер, соединённых между собой подземными улицами, тоннелями, лестницами, лифтами, эскалаторами, подъёмами, люками, а так же секретными проходами. Огромный подземный многоуровневый лабиринт. При такой планировке было немудрено заблудиться, поэтому я держал открытой трёхмерную карту на своём экране. Моё текущее местоположение обозначалось мерцающей голубой точкой. Я вошёл в музей рядом со старым автоматом Alladin's Castle, стоящем почти у выхода на поверхность. Коснувшись точки на карте рядом с ядром планеты, я указал пункт назначения, и программа проложила самый быстрый путь до туда. Я побежал вперёд, следуя указаниям.

Весь музей был поделён на уровни. Здесь, у поверхности, стояли последние монетные игровые автоматы, созданные в первые десятилетия 21 века. В основном это были симуляторные кабинки с первым оборудованием виртуальной реальности — вибрирующими креслами и гидравлическими наклоняющимися платформами. Куча соединённых в сеть автосимуляторов, позволяющих людям гонять друг с другом. Эти игры были последними в своём виде. В ту эпоху автоматы уже устарели на фоне консолей, а когда появился ОАЗИС, их перестали выпускать окончательно.

В глубине музея, игры становились всё старше и архаичнее. Автоматы рубежа веков. Множество файтингов на двоих с квадратными полигональными фигурками, выбивающими друг из друга дерьмо, на больших плоских мониторах. Шутеры с допотопными световыми пистолетами. Танцевальные игры. Достигнув этого уровня, игры начинали казаться одинаковыми. Каждая была упрятана в большую прямоугольную деревянную коробку с катодным экраном и доисторическими контроллерами на передней панели. Надо было использовать руки и глаза (а иногда и ноги), чтобы сыграть в них. Никаких устройств виртуальной реальности. Эти игры не позволяли тебя чувствовать что либо. И чем ниже я спускался, тем древнее становились игры.

Нижний уровень музея, у самого ядра планеты, был сферической комнатой-святилищем, посвящённой первой видеоигре, Tennis for Two, разработанной Уильямом Хигинботамом в 1958 году. Игра шла на древнем аналоговом компьютере с крошечным осцилографом около тринадцати сантиметров в диаметре в качестве дисплея. Рядом стояла копия древнего компьютера PDP-1, с запущенной на нём копией Spacewar! — второй игры, разработанной группой студнтов MIT в 1962.

Как и большинство охотников, я уже не раз бывал на этой планете, спускался к ядру и играл в первые игры, пока не проходил их. Потом бродил по многочисленным музейным уровням, играл и искал подсказки, которые мог оставить Хэллидей. Но никогда ничего не находил.

Я бежал всё дальше и дальше вниз, пока не достиг музея Gregarious Simulation Systems, который располагался всего несколькими уровнями выше ядра планеты. Здесь я уже однажды был, и теперь точно знал куда мне надо было идти. Здесь были выставлены экспонаты, посвящённые всем самым популярным играм GSS, включая несколько портов аркад на автоматы, изначально вышедших для PC и консолей. Мне понадобилось не много времени, чтобы найти нужную экспозицию пяти наград Хэллидея Гейм Дизайнер Года рядом с его же бронзовой статуей.

Уже через несколько минут я понял, что зря теряю время. Экспозиции Музея GSS были запрограммированы так, что не было никакой возвожности взять экспонат, а значит трофеи нельзя "сложить в мешок". Тщетно потраченные на попытку снять один из трофеев с пьедестала лазерным резаком заставили меня сдаться.

Ещё один тупик. Вся эта поездка была напрасной тратой времени. Бросив последний взгляд вокруг, я отправился к выходу, борясь с отчаянием, пытавшимся захлестнуть меня.

Обратно на поверхность я пошёл другим маршрутом, через ту сеекцию музея, котрую раньше полностью не исследовал. Серия тоннелей вывела меня к гигантскому пещерообразному залу. Это было что-то типа подземного города, полностью состоящего из киосков пиццы, дорожек для боулинга, магазинов и, разумеется, игровых автоматов. Я прошёл через лабиринт пустых улиц, потом по извилистому закоулку и оказался у входа в небольшую пиццерию.

Я просто застыл на месте, когда прочитал название заведения.

Оно называлось "Happytime Pizza" и было точной копией небольшого семейного магазинчика, существовавшего в родном городке Хэллидея в середине восьмидесятых. Похоже, Хэллидей скопировал код этой пиццерии из симмуляции Мидлтауна и спрятал в музее на Архаиде.

Какого чёрта она тут делает? Никогда прежде не встречал упоминания о его существовании на форумах охотников или в гайдах. Возможно ли, что никто прежде не и не находил его?

Хэллидей несколько раз упоминал Happytime Pizza в Альманахе, и я знал, что этот магазин вызывал у него самые тёплые воспоминания. Он часто заходил туда после школы, чтобы не идти домой.

Интерьер детально воссоздавал атмосферу и классического фойе пиццерии восьмидесятых, и зала аркадных автоматов. Несколько NPC-сотрудников стояли за стойкой, размешивая тесто или разрезая пироги (я включил свой генератор запахов Olfatrix — зал был наполнен ароматами томатного соуса). Магазин был поделён на две части: игровую и обеденную. В обеденной зоне тоже были автоматы — столы со стеклянной крышкой — "сидячие аркады", известные как "коктейльные кабинеты". Можно сидеть и играть в Donkey Kong на столе, пока ешь пиццу.

Если бы я был действительно голоден, то мог бы заказать кусок пиццы у прилавка. Заказ бы перенаправили в пиццерию рядом с моим жилым комплексом, который я указал в настройках аккаунта ОАЗИСа в разделе продуктовых услуг. В считаные минуты заказ был быдоставлен к моей двери, а его стоимость (включая чаевые) списалась бы с моего счёта ОАЗИСа.

Когда я вошёл в игровую зону, из колонок, висящих на покрытых коврами стенах, до меня донеслась песня Брайана Адамса. Он пел о том, как, где бы он не появлялся, все детишки просили рока. Нажав иконку с тарелкой на автомате, я заказал четверть пиццы, положил его на стальной поднос и вернулся в игровую комнату, детально осматривая всё, что находилось вокруг. На записке, приклееной к козырьку Defender'a, значилось:

"ПОБЕЙ РЕКОРД ВЛАДЕЛЬЦА ЗАВЕДЕНИЯ И ПОЛУЧИ БОЛЬШУЮ ПИЦЦУ БЕСПЛАТНО!".

На экране Robotron были отображены текущие рейтинги. Лучшие в этой игре могли оставлять целые длинные послания вместо просто инициалов перед своим счётом. И сейчас кто-то, урвавший в прошлый раз победу, решил использовать доступное пространство, чтобы сообщить, что заместитель директора Рундберг — полный мудак!

Я продолжил углубляться в тёмную электронную пещеру и добрался до автомата с Pac-Man в самом конце зала, зажатого между Galaga и Dig Dug. Черно-жёлтый корпус был покрыт сколами и царапинами, а яркая боковая картинка облупилась от времени.

На отключённом мониторе автомата висела наклейка с надписью "НЕ РАБОТАЕТ". Зачем Хэллидею понадобилось добавлять сломанный автомат в симулятор? Просто как мелочь для создания атмосферы? Заинтригованный, я решил разобраться.

Я отодвинул громоздкий ящик от стены и увидел, что шнур питания был не включён в розетку. Восстановив питание, я дождался загрузки игры. Похоже, она нормально работала.

Задвигая автомат на место, я что-то увидел. Сверху корпуса, на металической скобе, удерживающей экран, лежал четвертак, датированный 1981 годом — как раз когда вышел Pac-Man.

Я вспомнил, что в восьмидесятых, кладя монету на корпус автомата, ты бронировал следующую очередь к нему. Но когда я попытался забрать монету, она не сдвинулась с места, будто прибитая.

Странно.

Я переклеил табличку "НЕ РАБОТАЕТ" на соседний автомат с Galaga и взглянул на начальный экран, в котором перечислялись игровые приведения-злодеи: Инки, Блинки, Пинки и Клайд. В верхней части экрана был написан лучший счёт — 3 333 350 очков.

Здесь было сразу несколько странностей. Во-первых, в реальном мире автоматы Pac-Man не сохраняли лучший счёт, если отключить питание. Во-вторых, лучший показатель обычно переходил границу в 1 000 000 очков. Но здесь было указано 3 333 350 очков — всего на 10 меньше, чем максимально возможный.

Единственным способом побить рекорд было сыграть идеально.

Я почувствовал, как мой пульс участился. Я что-то нашёл. Какую-то пасхалку, спрятанную внутрь старого монетной

видеоигры. Это была не та самая пасхалка. Просто пасхалка. Своего рода соревнование или загадка, которую — я был почти уверен — поместил сюда Хэллидей. Я не знал, имело ли это что-то общее с Нефритовым Ключом. Может, эта игра вообще никак не относилась к Охоте. Был всего один путь, чтобы узнать это.

Мне предстояло идеально пройти Pac-Man.

Это был непростой подвиг. Надо было идеально пройти все 256 уровней, вплоть до последнего сплит-скрина (речь идёт о последнем уровне игры Pac-Man, в котором экран поделён на две части: в левой расположен стандартный лабиринт, а в правой — черный экран в перемешку с бессвязным набором символов — прим. перев.). При этом было необходимо съесть все точки, бонусы, фрукты и стоящих на пути приведений без потерь жизней. За всю 60-летнюю историю игры было зафиксировано меньше двадцать идеальных прохождений. Одно из них, самое быстрое идеальное прохождение, было исполнено Джеймсом Хэллидеем чуть меньше чем за четыре часа. Он сделал это на автомате, стоящем в комнате отдыха Gregarious Games.

Зная о пристратии Хэллидея к этой игре, я много изучил про Pac-Man. Но мне никогда не удавалось пройти её идеально. Правда, я не особо и старался. До этого момента у меня просто не было на то серьёзной причины.

Я открыл дневник Граля и нашёл всю найденную ранее информацию о Pac-Man. Оригинальный программный код. Полная биография создателя, Тору Иватани. Все возможные гайды по прохождению. Полный мультсериал. Рецепт приготовления пэкмена из зерновых. И, конечно, просто до жопы планов лабиринтов вместе с сотнями часов архивных видео лучших в истории. Я изучил большую часть этих вещей, но снова пробежал глазами, чтобы освежить память. Затем закрыл дневник Граля и оценивающе посмотрел на машину перед собой, словно стрелок, изучающий оппонента.

Я вытянул руки, повертел головой и шеей и хрустнул пальцами.

Когда я бросил четвертак в монетоприёмник с левой стороны, игра издала знакомый электронный звук: "бии-вуп!". Я нажал кнопку Один Игрок и на экране передо мной появился первый лабиринт.

Я обхватил джойстик правой рукой и начал игру, ведя своего похожего на пиццу героя через лабиринты, один за другим. Вакка-вакка-вакка-вакка.

Моё искусственное окружение исчезло, когда я сфокусировался на игре и потерялся в этой древней двумерной реальности. Как и в случае с Dungeons of Daggorath, я находился в

симуляции внутри симуляции. Игра в игре.

***

Сначала меня ожидали неудачи. Я играл час или два, затем совершал одну крошечную ошибку и был вынужден перезагружать автомат, начиная всё сначала. Шла восьмая попытка, и игра продолжалась уже шесть часов. Я жёг как Dokken. Пока всё шло прекрасно. Позади 255 уровней, и я не допустил ни одной ошибки. Мне удавалось прибить всех четырёх приведений, съедая бонусы (вплоть до 18 уровня, когда они вообще перестают синеть), и схомячить фрукты, птичек, колокольчики и появляющиеся ключи без единой смерти.

Это была моя лучшая игра за всю жизнь. Точно-точно. Я чувствовал это. Всё складывалось как нельзя лучше. У меня даже поднялась температура.

В каждом лабиринте была точка неподалёку от начальной позиции, где можно было "спрятать" пэкмена на пятнадцать минут. В этом месте приведения не могли найти его. Используя этот трюк, за последние шесть часов я дважды прерывался, чтобы быстро принять ванну и перекусить.

Когда я прогрыз свой путь через 255 уровень, из автомата раздалась песня "Pac-Man Fever". Моё лицо исказилось в улыбке. Я понял, что это был небольшое дурачество Хэллидея.

Придерживаясь моей проверенной практики, я дёрнул джойстик вправо, проскочив в секретную дверь, и вышел с противоположной стороны прямо вниз, чтобы съесть последние несколько точек и зачистить уровень. Я сделал глубокий вдох, когда синии линии лабиринта начали пульсировать белым цветом. А затем я увидел это. Легендарный сплит-скрин. Конец игры.

В самый неподходящий момент на моём экране всплыло окно оповещения, как раз спустя несколько секунд после того как я начал проходить последний уровень.

Поверх экрана с игрой появились Табло с десятком лучших показателей, и я успел отметить, что Aech стал вторым человеком, нашедшим Нефритовый Ключ. Его счёт подскочил на 19 000, поднимая его на второе место, и скидывая меня на третье.

Каким-то чудом мне удалось сохранить самообладание. Я всё ещё был сосредоточен на пэкмене.

Я обхватил джойстик покрепче, пытаясь сохранить концентрацию. Я почти закончил! Мне оставалось выдоить последние 6760 из возможных очков из последнего искажённого лабиринта, и тогда я заполучу максимальный счёт.

Моё сердце стучало в такт музыке, когда я зачистил нормальную левую часть лабиринта. Тогда я рискнул направиться

на сумасшедшую территорию правой половины, ведя пэкмена сквозь пиксельные выбросы игровой памяти. Под этим спрайтовым мусором было спрятано ещё девять точек, по десять очков каждая. Я не мог видеть их, но помнил их местонахождение. Быстро найдя и съев их все, я получил ещё 90 очков. Затем развернулся и побежал на ближайшее приведение — Клайда, — совершив пакмацид и умерев впервые за всю игру. Пакмэн застыл и рассыпался с протяжным "биииивуп".

После каждой смерти пакмэна на этом уровне, девять скрытых точек снова появлялись на деформированной правой части. Поэтому для достижения максимального счёта в игре, мне было нужно найти и съесть все точки ещё пять раз — по количеству оставшихся у меня жизней.

Я изо всех сил старался не думать про Aech'а, который скорее всего в этот самый момент держал в руках Нефритовый Ключ. Наверное, прямо сейчас он читал подсказку на его поверхности.

Я направил джойстик вправо, лавируя в цифровых дебрях последний раз. Теперь я мог делать это с закрытыми глазами. Я пронырул мимо Пинки, чтобы забрать две точки снизу, затем ещё три в центре и последние четыре наверху.

Я сделал это. Достиг максимального счёт: 3333360 очков. Идеальная игра.

Глядя, как к к пэкману приближаются все четыре привидения, я убрал руки от контроллеров. На экране в центре лабиринта появилась надпись ИГРА ОКОНЧЕНА.

Я подождал. Ничего не произошло. Спустя несколько секунд снова появилась начальная заставка, показывающая всех привидений, их имена и ники.

Мой взгляд упал на четвертак, лежащий на козырьке. Раньше он неподвижно оставался на месте, но сейчас он слегка подвинулся вперёд и перевалился через край, упав прямо в руки моего персонажа. Затем он исчез, и вместо него появилось сообщение, что четвертак автоматически добавлен в мой инвентарь. Когда я попытался достать и изучить его, оказалось, что я не могу этого сделать. Иконка четвертака оставалась в моём инвентаре. Я не мог вытащить или выбросить его.

Если четвертак обладал магическими свойствами, они не были указаны в описании, которое вообще было пустым. Чтобы узнать что-нибудь новое, было необходимо попробовать несколько заклинаний. Это бы заняло несколько дней и потребовало множество сложных ингридиентов, и не дало бы в итоге никакой гарантии.

Но тогда я не мог думать о мистическом невыбрасываемом четвертаке. У меня в голове крутились только Aech и Art3mis,

которые обошли меня с Нефритовым Ключом. И победа в Pac-Man игре на Архаиде не приблизила меня к его нахождению. Я просто потерял здесь время.

Мне ничего не оставалось кроме как вернуться на поверхность. Не успел я сесть в Воннегут, как мне на емейл пришло письмо от Aech'a. Я почувствовал, как учащается мой пульс, когда прочитал заголовок: Время вернуть долг.

Сдерживая дыхание, я открыл письмо и прочитал: "Дорогой Parzival! Теперь мы с тобой в расчёте, ясно? Считаю свой долг выплаченным сполна. Лучше поспеши. Шестёрки должны быть уже на пути туда. Удачи. Aech".

Под его подписью была прикреплена картинка. Это была отсканированая в высоком разрешении обложка из руководства к текстовой адвенчуре Zork, выпущенной в 1980 году компанией Personal Software для TRS-80 Model III.

Однажды я прошёл Zork, давным-давно, в год начала Охоты. Но так же в том году я играл и в сотни других классических текстовых адвенчур, включая все сиквелы Zork, поэтому многие детали этой игры растворились в моей памяти. Большинство текстовых адвенчур были достаточно очевидны, так что я никогда не утруждался чтением руководства к Zork. Теперь я знал, что это было колоссальной ошибкой.

На обложке руководства была картинка, изображающая сцену из игры. Удалой искатель приключений, одетый в броню и крылатый шлем, стоял с занесённым над головой светящимся синим цветом мечом, готовясь ударить сжавшегося перед ним в ожидании смерти тролля. Во второй руке искатель приключений держал несколько сокровищ; куча драгоценностей лежала под его ногами вперемешку с человеческими костями. Позади героя притаилось явно недоброжелательное чёрное клыкастое существо.

Всё это было нарисовано на переднем плане, но мой взгляд был прикован к фону: большому белому дому с парадным входом и заколоченными окнами.

Дом всеми давно позабытый.

Я поглядел ещё несколько секунд на изображениеи проклял себя, что не догадался до этого сам ещё месяц назад. Затем я завёл двигатели Воннегута и установил курс на другую планету седьмого сектора неподалёку от Архаиды. Это был небольшой мир под названием Фробозз, в котором находилась подробная копия игры Zork.

И к тому же, как я уже понял, там был спрятан Нефритовый Ключ.

0023

Фробозз находился в группе нескольких сотен редко посещаемых миров, известных как кластер XYZZY. Эти планеты были созданы одними из самых первых, и каждая из них содержала в себе какую-нибудь классическую текстовую адвенчуру или MUD (многопользовательское подземелье). Каждый из этих миров был своего рода святыней, интерактивной данью предкам ОАЗИСа.

Текстовые адвенчуры (которые современники часто называли "интерактивными книгами") использовали надписи для создания виртуального окружения, в которую попал игрок. Игра предоставляла небольшое описание твоего местоположения, а игрок вбивал текстовые команды, управляя действиями своего персонажа. Инструкции были очень простыми, обычно состоя из двух-трёх слов, как например "идти на юг" или "достать меч". Если команда была слишком сложной, простой аналитический движок игры был не в состоянии понять её. Читая и вбивая текст, игрок продвигался по виртуальному миру, собирая сокровища, сражаясь с чудовищами, обходя ловушки и решая головоломки, пока не добирался до конца игры.

Первая подобная адвенчура, в которую я сыграл, называлась Colossal Cave, и предоставляла только текстовый интерфейс, который для меня выглядел слишком топорным и примитивным. Но поиграв несколько минут, я быстро втянулся в реальность, создаваемую словами на экране. Каким-то образом, игровые описания комнат, состоящие из двух предложений, умели вызывать ярчайшие образы в моей голове.

Zork была одной из первых и самых известных текстовых адвенчур. Согласно моему дневнику Грааля, я играл в неё лишь однажды, и сразу дошёл до конца спустя четыре с лишним часа. С тех пор, с шокирующим проявлением непростительного невежества, я каким-то образом заыбыл две важных детали об этой игре: 1. В начале игры твой персонаж оказывался за воротами белого дома. 2. Внутри гостиной комнаты этого дома находился сундук с сокровищами.

Для прохождения игры, все драгоценности, которые ты собирал, было необходимо вернуть в гостиную и сложить в сундук.

Наконец-то, в концовке Четверостишья появился смысл.

Скрыт капитаном Ключ из Нефрита
В доме всеми давно позабытом.
Но тебе остаётся лишь дунуть в свисток,

Когда все трофеи сложишь в мешок.

Десятки лет назад Zork и его сиквелы были лицензированы и воссозданые в ОАЗИСе в виде потрясающих трёхмерных симуляторов, находящихся на планете Фобозз, которая получила своё название в честь вселенной Zork. Так что всеми позабытый дом, который я пытался найти последние полгода, всё это время находился прямо под открытым небом Фробозза. Спрятан у всех на виду.

***

Я проверил навигационный компьютер корабля. На со световой скорости, до Фробозза оставалось 15 минут. Вполне вероятно, что там меня будут ждать Шестёрки. Если это действительно так, там соберётся целая небольшая армия их кораблей, ожидающих когда я выйду из сброшу скорость. Придётся пробивать свой путь к поверхности планету прямо сквозь них, а затем либо проиграть им, либо искать Нефритовый Ключа в то время, как они будут дышать мне в затылок. Не лучшие варианты.

К счастью, у меня был запасной план. Моё Кольцо Телепортации. Это был один из самых могущественных магических предметов в моём инвентаре, который я стащил из тайника красного дракона, побеждённого на Гайгэксе. Кольцо позволяло моему персонажу раз в месяц перемещаться в любое место ОАЗИСа. Я использовал его только в крайних случаях: при отчаянной попытке спастись или когда нужно было заполучить что-то очень срочно. Прямо как сейчас.

Я быстро запрограммировал бортовой компьютер Воннегута на автопилотирование до Фробозза. Так же корабль был должен включить маскировочное устройство сразу по выходу из гиперпространства, затем найти меня на поверхности планеты и приземлиться где-нибудь неподалёку. Если мне повезёт, Шестёрки не обнаружат мой корабль и не взорвут его ещё до того, как он найдёт меня. В противном случае я останусь на Фробоззе без единого варианта выбраться, пока вокруг меня будет собираться армия Шестёрок.

Включив автопилот, я активировал Кольцо Телепортации, произнеся секретное слово: "Брандел". Когда кольцо засветилось, я сказал название планеты, на которую хотел попасть. Передо мной появилась карта Фробозза. Это был большой мир, покрытый сотнями идентичных копий одного и того же симулятора, как и на Миддлтауне, только в этом случае — игровыми полями Zork. Если быть точным, всего было 512 копий. Что означало 512 белых домов, разбросанными по планете. Мне было нужно найти Нефритовый Ключ в любом из них, так что я выбрал случайным

образом один из предложенных вариантов. Кольцо испустило ослепительную вспышку света и спустя долю секунды мой персонаж стоял на поверхности Фробосза.

Я открыл дневник Грааля и нашёл мои записи о прохождении Zork. Затем открыл карту игры и поместил её в углу экрана.

Глядя в небо, я не видел никаких признаков Шестёрок, но это не означало, что их там нет. Сорренто и его подчинённый, наверное, просто телепортировались в одно из других игровых полей. Все знали, что Шестёрки уже обосновались в седьмом секторе, выжидая подходящий момент. Увидев, что счёт Aech'a вырос, они использовали Таблетку Поиска Финдоро и выяснили, что он находится на Фробоззе. А это предполагало, что вся армада Шестёрок движется сюда. Так что я должен был получить ключ как можно быстрее, а затем слинять ко всем чертям.

Я оглянулся по сторонам. Обстановка была пугающе знакомой.

Начальное описание в игре Zork гласило: "ЗАПАДНАЯ СТОРОНА ДОМА".

"Вы стоите посреди просторного поля к западу от белого дома с заколоченной дверью. Неподалёку стоит маленький почтовый ящик".

***

Мой персонаж стоял посреди того самого просторного поля к западу от белого дома. Парадная дверь старого викторианского особняка была заколочена, и всего в нескольких метрах от меня, в конце ведущей к дому дорожке, стоял почтовый ящик. Дом был окружён густым лесом, за которым виднелись зубчатые горные вершины. Посмотрев влево, я заметил ведущую на север дорожку. Прямо в том месте, где, как я помнил, она должна быть.

Я побежал вокруг к задней части дома. Отыскав там небольшое приоткрытое окно, я распахнул его до конца и залез внутрь. Как и ожидалось, я попал в кухню. Посреди помещения стоял деревянный стол, на котором кто-то оставил длинный коричневый мешок и бутылку воды. Рядом находились камин и лестница, ведущая на чердак. Коридор слева от меня вёл в гостиную. Прямо как в игре.

Но помимо прочего в кухне были вещи, не упоминавшиеся в тексте оригинальной игры. Плита, холодильник, несколько деревянных стульев, раковина и несколько рядов кухонных шкафов. Я открыл холодильник. Он был полон нездоровой пищи. Замороженная пицца, пудинги, мясные нарезки и множество разных приправ. Я проверил шкафы. В них лежали консервы и сухими продуктами. Рис, макароны, супы.

И сухие завтраки.

Один из шкафчиков был полностью забит коробками со старыми сухими завтраками, большинство из которых перестали выпускать ещё до моего рождения. Fruit Loops, Honeycombs, Lucky Charms, Count Chocula, Quisp, Frosted Flakes. И спрятанная позади одинокая коробка Cap'n Crunch. На передней части было написано: "БЕСПЛАТНЫЙ ИГРУШЕЧНЫЙ СВИСТОК ВНУТРИ!".

Скрыт капитаном Ключ из Нефрита

Я высыпал содержимое коробки на столешницу, разбросав золотистые хлопья. Затем я увидел его — небольшой пластиковый свисток, запакованный в прозрачный целофан. Я разорвал пакет и взял свисток в руку. Он был жёлтого цвета с выгравированным мультяшным лицом Cap'n Crunch с одной стороны и маленькой собачкой с другой. На обеих сторонах были отчеканены слова "БОЦМАНСКИЙ СВИСТОК CAP'N CRUNCH".

Я поднёс свисток к губам персонажа и дунул в него. Но пластиковая игрушка не издала ни единого звука и ничего не произошло.

Но тебе остаётся лишь дунуть в свисток, когда все трофеи сложишь в мешок.

Я сунул свисток в карман и раскрыл на столе мешок. Внутри оказался зубчик чеснока, который я так же положил себе в инвентарь. Затем я побежал на запад, в гостиную. Пол был покрыт большим ковром с восточным орнаментом. По комнате была расставлена антикварная мебель, подобная той, что я видел в фильмах сороковых годов. В западной стене стояла деревянная дверь со странными символами. А у противоположной стены стоял прекрасный стеклянный трофейный сундук. Он был пуст. На его крышке лежал фонарь на батарейках, а чуть выше на стене висел сияющий меч.

Я взял меч и фонарь; свернув ковёр, я ожидаемо обнаружил под ним потайной ход. Внутри находилась лестница, ведущая в тёмный подвал.

Я зажёг фонарь; меч светился всё ярче, пока я спускался вниз.

***

Записи о Zork в моём дневнике Грааля напоминали мне как проходить лабиринт из комнат, коридоров и головоломок. Собрав все девятнадцать игровых сокровищ, я вернулся обратно в гостиную, чтобы положить их все сразу в сундук. На своём пути мне пришлось сразиться с несколькими NPC: троллем, циклопами и по-настоящему раздражающим вором. Что касается легендарного гру, скрывающегося в темноте и желающего отобедать моей плотью, — я просто избегал его.

Кроме свистка в Cap'n Crunch, спрятанного в кухне, я не обнаружил других сюрпризов и отклонений от оригинальной

игры. Проходя эту трёхмерную версию Zork, я повторял в точности те же самые действия, которые делал в текстовой адвенчуре. Пробегав на максимальной скорости без остановок на осмотр достопримечательностей или лишних раздумий, я прошёл игру за 22 минуты.

Не успел я забрать последнее сокровище, как на моём экране появилось оповещение, что Воннегут прибыл на планету. Автопилот посадил корабль на поле к западу от белого дома. Маскирующее устройство и щиты были включены. Если Шестёрки уже здесь, на орбите планеты, мне оставалось только надеяться, что они не обнаружат корабль.

Я метнулся обратно в гостиную белого дома в последний раз и поместил сокровище в сундук. Как и в оригинальной игре, внутри появилась карта, указывающая мне на спрятанный холм, на котором игра заканчивалась. Но меня не интересовала ни карта, ни конец игры. Все "трофеи" были теперь "сложены" в сундук, поэтому я достал свисток Cap'n Crunch. На его верхней части были высверлены три отверстия; я прикрыл третье из них, чтобы сгенерировать 2600-герцовую тональность, известную среди хакеров. Затем я выдул одну чистую, пронзительную ноту.

Свисток превратился в небольшой ключ, а мой счёт увеличился на 18 000 очков.

Я вернулся на второе место, обогнав Aech'a на 1000 очков.

Спустя секунду весь симулятор Zork сам по себе перезагрузился. Девятнадцать предметов внутри сундука исчезли, вернувшись на прежние места, а сам дом и игровое поле вернулись в своё изначальное состояние.

Взглянув на ключ у себя в руке, на секунду я запаниковал. Он был серебряным, а не молочно-зелёного цвета нефрита. Но повернув его и изучив более внимательно, я заметил, что он был завёрнут в фольгу как жвачка или шоколад. Я аккуратно счистил обёртку: внутри ключ был из полированного зелёного камня.

Нефритовый Ключ.

Так же как на Медном Ключе, на его поверхности была выгравирована подсказка: "Продолжи свой квест, пройдя тот самый тест".

Я перечетал надпись несколько раз, но понимание его смысла с ходу не приходило, поэтому я положил ключ в инвентарь и стал изучить обёртку. С одной стороны у неё была обычная серебрянная фольга, а с другой — белая бумага. Ни на одной из них я не увидел каких-либо пометок.

И тут я услышал приглушенное рычание приближающегося корабля и понял, что это Шестёрки. Похоже, они были во всеоружии.

Я спрятал обёртку и выбежал из дома. Невероятное количество, тысячи боевых кораблей Шестёрок заполонили небо прямо как разъярённый рой металлических пчёл. Они разбивались на небольшие группы, спускаясь в разные стороны, будто накрывая всю планету одеялом.

Не думаю, что Шестёрки были настолько глупы, чтобы попытаться заблокировать все 512 экземпляров белого дома. Эта стратегия сработала на Людусе, но всего на несколько часов, к тому же там было всего одна местность. Весь Фобозз был PvP-зоной, в которой работали и магия, и технологии, что означало отсутствие каких-либо гарантий. Скоро сюда прибудут орды вооружённых до зубов охотников; если Шестёрки попытаются угрожать им, это может привести к самой масштабной битве за всю историю ОАЗИСа.

Перебегая через поле и поднимаясь по трапу моего корабля, я заметил большой отряд боевых кораблей, — сотня или около того, — снижающихся прямо надо мной. Казалось, они направляются прямо ко мне.

Макс уже завёл движки Воннегута; как только я взошёл на борт, тут же скомандовал ему взлетать. Добравшись до командного центра, я врубил полный газ, и снижающийся рой боевых кораблей Шестёрок еле-еле накренился, чтобы следовать за мной. Когда мой корабль прорвался к небу, на меня посыпался шквальный огонь сразу с нескольких сторон. Но мне везло. Мой корабль был быстрым, а щиты заряженными; этого было достаточно, чтобы я смог достичь орбиты. Но через несколько секунд щиты отключились и корпус Воннегута успел получить ощутимые повреждения, пока я не вышел на световую скорость.

Это было близко. Ублюдки почти достали меня.

***

Корабль был в ужасной форме, поэтому вместо своей крепости я отправился в Гараж Джо — орбитальную мастерскую в Секторе Десять. Это было честное заведение, управляемое NPC, с приемлимыми ценами и молниеносной скоростью работы. Я обращался к ним, когда Воннегут требовал ремонта или апгрейда.

Пока Джо с парнями трудились над моим кораблём, я отправил Aech'у короткое письмо с благодарностью. Я написал, что весь долг, который он чувствовал передо мной, оплачен сполна. И добавил, что был колоссально бесчувственной эгоцентричной задницей и прошу его простить меня.

Как только починка моего корабля закончилась, я вернулся обратно в крепость. Остаток дня я провёл, изучая новостные сводки. Известия о Фробоззе всплыли наружу, и все состоятельные охотники уже телепортировались туда. Тысячи не

столь богатых прибывали на своих кораблях каждую минуту, чтобы сразиться с Шестёрками и отвоевать себе по Нефритовому Ключу.

В прямом эфире новости показывали сотни масштабных сражений, развернувшихся на Фробоззе рядом с каждым экземпляром "дома всеми давно позабытого". Крупные кланы охотников снова объединились, чтобы начать координированную атаку на силы Шестёрок. Это было началом того, что в последствии назовут Битвой за Фробозз; обе стороны уже несли потери.

Периодически я поглядывал на Табло, чтобы увидеть когда Шестёрки начнут собирать копии Нефритового Ключа, пока их силы сдерживают оппонентов. Как я и боялся, следующим пополнился счёт напротив личного номера Сорренто в IOI. Он поднялся на 17 000 очков, выводя его на четвёртое место.

Теперь Шестёрки точно знали где находится Нефритовый Ключ, поэтому было логичным предположить, что за Сорренто вскоре последуют повышения рейтингов остальных Шестёрок. Но к моему удивлению, следующим персонажем, нашедшим Нефритовый Ключ, был никто иной как Shoto. Он сделал это меньше, чем через 20 минут после Сорренто.

Каким-то образом, Shoto удалось проскочить через орды кишащих на планете Шестйрок, пробраться в один из белых домов, собрать все девятнадцать требуемых сокровищ и получить ключ.

Я продолжил наблюдать за Табло, на этот раз ожидая повышения счёта Daito. Но этого не произошло.

Вместо этого, спустя пару минут после того как Shoto нашёл ключ, имя Daito вообще пропало с Табло. Этому было только одно объяснение: Daito был мёртв.

0024

Хаос на Фробоззе продолжался на протяжении ещё двадцати часов. Каждый охотник ОАЗИСа стремился к планете, чтобы присоединиться к схватке.

Шестёрки рассеялись по всей планете в дерзкой попытке захватить все 512 копии игровых полей Zork. Но их силы, не смотря на количество и экипировку, на этот раз слишком сильно рассредоточились. Лишь семь персонажей, не считая Сорренто, сумели добраться в тот день до Нефритового Ключа. И когда охотничьи кланы начали массированную атаку на Шестёрок, "сиськи в синем" начали нести тяжёлые потери и были вынуждены отступить.

В течение нескольких часов командование Шестёрок решило прибегнуть к новой стратегии. До них быстро дошло, что они не в силах удерживать больше пяти сотен разных блоакд и отражать массивные атаки охотников. Поэтому они перегруппировали свои силы вокруг десяти соседних копий игрового поля в южной части планеты. Они установили мощные силовые щиты вокруг каждой из них и поставили батальоны "танков" за их пределами.

Такая, менее масштабная, тактика сработала, и сил Шестёрок оказалось достаточно, чтобы удерживать позицию в этих десяти местах, не позволяя остальным охотникам пробраться внутрь (хотя и причин туда лезть для других охотников больше не было, так как теперь стали свободными более пяти сотен других копий). Теперь, когда Шестёрки могли действовать спокойно, они стали запускать внутрь за Нефритовым Ключом одного за другим по десять своих людей. Любой мог наблюдать за их прогрессом, так как цифры напротив каждого личного номера сотрудника IOI на Табло стали расти на 15 000.

В то же время стали расти рейтинги и других охотников. Местоположение Нефритового Ключа стало достоянием общественности. Теперь для тех, кто уже прошёл Первые Врата, было относительно просто расшифровать Четверостишье и заполучить ключ.

По окончанию Битвы за Фробозз, рейтинги на Табло выглядели так:

ЛУЧШИЕ ПОКАЗАТЕЛИ:

1. Art3mis 129,000
2. Parzival 128,000
3. Aech 127,000
4. IOI-655321 122,000
5. Shoto 122,000

6. IOI-643187 120,000
7. IOI-621671 120,000
8. IOI-678324 120,000
9. IOI-637330 120,000
10. IOI-699423 120,000

Хоть Shoto и сравнялся с Сорренто в счёте, сначала ключ оказался у второго, что и вывело его на высшую строчку. Art3mis, Aech, Shoto и я получили относительно небольшое преимущество, так как первыми нашли Медный и Нефритовый Ключи, что и удерживало наши имена в священных слотах "Лучшей Пятёрки". Теперь это преимущество было и у Сорренто. Вид его номера в IOI над именем Shoto заставил меня поёжиться.

Пролистывая страницу, я увидел, что теперь Табло вмещало более пяти тысяч имён, всё время увеличиваясь, когда новые персонажи наконец справлялись с Айсреаком в Joust и получал свои копии Медного Ключа.

Похоже, на форумах никто не знал о судьбе Daito, но основной версией было, что его убили Шестёрки в первые несколько минут Битвы за Фробозз. Слухи о том как он умер распространялись с молниеносной скоростью, но по факту никто не был свидетелем его гибели. Возможно, за исключением Shoto, но его и след простыл. Думаю, как и я, он сосредоточился на задаче найти Вторые Врата раньше Шестёрок.

***

Я сидел в моей крепости, глядя на Нефритовый Ключ и повторял выгравированные на нём слова как мантру, снова и снова:

Продолжи свой квест, пройдя тот самый тест.

Продолжи свой квест, пройдя тот самый тест.

Продолжи свой квест, пройдя тот самый тест.

Ладно, но какой тест? Какой тест я должен пройти? Кобаяси Мару? Испытание Пепси? Нельзя было сделать подсказку ещё более непонятной?

Я просунул руку под очки и в расстройстве потёр глаза. Надо было взять перерыв и поспать. Я открыл инвентарь своего персонажа и положил туда Нефритовый Ключ. Рядом я заметил серебрянную фольгу, в которую был обёрнут ключ, когда я впервые держал его в руке.

Было ясно, что расшифровка загадки частично содержится в этой обёртке, но всё ещё было не понятно как. Я решил, что это отсылка к Вилли Вонке и Шоколадной Фабрике, но потом передумал: внутри не было никакого золотого билета. Должны быть другие значения.

Я пялился на обёртку, пока глаза не начали слипаться. Тогда

я вышел из игры и направился спать.

Спустя несколько часов, в 6:12 утра по ОАЗИСу, я резко подскочил по выворачивающему наизнанку звуку, оповещающему, что чей-то рейтинг на Табло снова изменился.

С чувством нарастающего страха я залогинился и открыл Табло, не зная чего ждать. Может Art3mis наконец прошла Вторые Врата? Или, может, это сделал Aech или Shoto?

Но их счета не изменились. Мои страхи оправдались: рейтинг Сорренто вырос до 200 000 очков, и напротив его имени было две иконки ворот.

Только что Сорренто стал первым человеком, отыскавшим и прошедшим Вторые Врата. Теперь его персонаж был на первом месте, в самом верху Табло.

Ошарашенный, я присел, уставившись на номер Сорренто и тихо пытаясь осознать последствия произошедшего.

Выйдя из ворот, Сорренто должен был получить подсказку к местонахождению Хрустального Ключа. Того, который откроет третьи и последние врата. Теперь Шестёрки были единственными, кто имел эту подсказку. Они были ближе к пасхалке Хэллидея, чем кто-либо другой.

Мне вдруг стало плохо, я почти не мог дышать. Наверное, это была паническая атака. Полное и тотально безумие. Массивный психологический кризис. Как не называй. Я чуть не сошёл с ума.

Я позвонил Aech'у, но он не ответил. Либо он всё ещё злился на меня, либо у него были более важные дела. Хотел позвонить Shoto, но вспомнил, что персонажа его брата недавно убили. Скорее всего, он и так сейчас слишком восприимчив.

Я решил лететь на Бенатар и попробовать поговорить с Art3mis, но потом пришёл в себя. Она нашла Нефритовый Ключ несколько дней назад и всё ещё не прошла Вторые Врата. Осознание того, что Шестёрки сделали это меньше, чем за 24 часа скорее всего привело её в психотическую ярость. Или кататонический ступор. Вряд ли она хотела говорить сейчас с кем-то, тем более со мной.

В любом случае, я попробовал позвонить ей. Как обычно, она не ответила.

Я так отчаялся услышать знакомый голос, что стал общаться с Максом. В моём текущем состоянии даже его компьютерный голос хоть как-то утешал. Естественно, он быстро отвечал запрограммированными фразами; от этого иллюзия разговора с живым человеком разрушилась, и я почувствовал себя ещё более одиноким. Когда единственным собеседником остаётся программа-агент, а весь мир превращается в дерьмо, приходит осознание, что ты полностью облажался в своей жизни.

Спать я больше не мог, поэтому стал просматривать новости и форумы охотником. Армия Шестёрок всё ещё находилась на Фробоззе, продолжая фармить Нефритовые Ключи.

Конечно, Сорренто учёл предыдущую ошибку. Теперь, когда о местоположении Вторых Врат знали только Шестёрки, они не будут отправлять туда свою армию, так глупо раскрыв секрет. Но преимущество оставалось полностью на их стороне. В течение дня Шестёрки провели ещё нескольких персонажей через Вторые Врата. В течение суток после Сорренто это сделали ещё десять его сподвижников. С каждым увеличивающимся на 200 000 очков счётом Шестёрки Art3mis, Aech, Shoto и я опускались всё ниже и ниже по Табло, пока не были вышвырнуты из десятки первых, и первая страница Табло не была полностью заполнена лишь сотрудниками IOI.

Шестёрки правили балом.

Когда я уже решил, что хуже быть не может, именно это и произошло. Всё стало гораздо, гораздо хуже. Спустя два дня счёт Сорренто подскочил ещё на 30 000. Это означало, что он нашёл Хрустальный Ключ.

Сидя в своей крепости, я тупо смотрел в мониторы, наблюдая в молчаливом ужасе за разворачивающимися событиями. Никаких сомнений быть не могло. Окончание состязания уже было на носу. И оно закончится вовсе не так, как я всегда думал — некий доблестный, достойный охотник находит пасхалку и срывает куш. Я обманывал себя пять с половиной лет. Как и все мы. У истории не будет счастливого конца. Плохие парни победят.

Следующие двадцать четыре часа я провёл в безумном страхе, как одержимый проверяя Табло каждые пять секунд, ожидая пришествия конца в любой момент.

Сорренто, или один из многих его "экспертов по Хэлллидею", смог расшифровать загадку и найти Вторые Врата. Но несмотря на абсолютно очевидное доказательство перед моими глазами, я всё равно не мог в это поверить и принять. До сих пор Шестёркам удавалось продвинуться только благодаря слежению за Art3mis, Aech'ем или мной. Как же смогли те же беспомощные задоголовые самостоятельно найти Вторые Врата? Может, им просто повезло. Или, возможно, они нашли новый способ считерить. Как иначе можно объяснить то, что они смогли так быстро разгадать загадку, когда Art3mis этого не сумела, имея несколько дней форы?

Мой мозг был словно раздавленный пластилин. Казалось, подсказка на Нефритовом Ключе бессмысленна. Ни единой идеи. Даже бредовой. Я не знал что делать и где искать дальше.

Прошла ночь, Шестёрки продолжали фармить Хрустальный

Ключ. Каждое увеличение их счётов для меня было как нож в сердце. Но я не мог прекратить проверять Табло. Я сдвинулся.

Я был в шаге от ощущения полной беспомощности. Все мои усилия за прошедшие пять лет ушли вникуда. Глупо было недооценивать Сорренто и Шестёрок. И мне предстояло заплать за своё высокомерие.

Уже потеряв Art3mis, теперь я сливал и конкурс.

Я уже решил что сделаю, когда это произойдёт. Сначала выбрать в своём фан-клубе одного из ребят, какого-нибудь первоуровневого персонажа без денег и передать ему всё, что у меня было. Потом включить в своей крепости механизм самоуничтожения и ждать в своём командном центре массивного темоядерного взрыва, разносящего всё вокруг. Мой персонаж погибнет и надпись КОНЕЦ ИГРЫ появится в центре моего дисплея. Снять очки и покинуть свою квартиру впервые за полгода. Лифт на крышу. Или, может, пешком по лестнице. Небольшое упражнение.

На крыше был разбит небольшой дендрарий. Сам я там никогда не был, но видел восхитительные фото через вебкамеру. Прозрачные плексиглазовые ограждения, призванные помешать людям спрыгнуть были бесполезны. Как минимум трое умудрились преодолеть их, с тех пор как я туда въехал.

Я бы немного посидел там и подышал неочищенным городским воздухом, ощущая кожей ветерок. Затем перелез через заграждение и бросился бы вниз.

Таков был мой план.

Я решал, какую же мелодию мне насвистывать перед смертельным прыжком, когда зазвонил телефон. Это был Shoto. Я был не в настроении разговаривать и отправил звонок на видео автоответчик, затем посмотрел послание, оставленное Shoto. Оно было лаконичным. Он сказал, что хочет встретиться в моей крепости и передать мне что-то. Что-то, что мне завещал Daito.

Перезвонив ему, чтобы назначить встречу, я явно увдел, что Shoto эмоционально сломлен. Его тихий голос был полон боли и глубина печали отразилась и на лице его персонажа. Он выглядел совершенно раздавленным. Гораздо в худшей форме, нежели я.

Я спросил Shoto, почему его брат оставил "завещание", вместо того, чтобы просто всё оставить в распоряжении Shoto. Потом Daito мог создать нового героя и забрать своё имущество обратно. На что мой собеседник ответил, что его брат не будет создавать нового героя. Ни сейчас, ни потом. На вопрос почему, обещал ответить при встрече.

0025

Макс предупредил меня о прибытии Shoto через час или около того. Я дал разрешение его кораблю на посадку в космопорту Фалько и направил его припарковаться в моём ангаре.

Судно Shoto — огромный межпланетный траулер под названием Куросава, был копией корабля Бибоп из классического аниме Ковбой Бибоп. Daito и Shoto использовали корабль как мобильную оперативную базу всё время, сколько я их знал. Крабль был настолько большим, что едва прошёл в ворота ангара.

Я стоял на взлётной полосе и поприветствовал Shoto, как только тот вышел из Куросавы. Он был одет в чёрную траурную робу и его лицо выражало такое же чувство безутешного горя, какое я видел на экране видеозвонка.

"Parzival-сан", — он низко поклонился.

"Shoto-сан", — я так же с уважением поклонился в ответ, затем протянул ему руку — жест, который он знал с наших совместных квестов. Ухмыльнувшись, он приблизился и протянул мне пятерню. Но затем на его лицо моментально вернулось мрачное выражение. Я видел его впервые с нашего совместного квеста на Токусацу (не считая "Энергетика Дайсё" — рекламы, в которой он появлялся вместе с братом), и он, кажется, стал выше на десяток сантиметров.

Я провёл его в одну из нечасто используемых "гостиных", копию комнаты из Семейных Уз. Shoto узнал обстановку и молча кивнул в знак признания. Затем, игнорируя мебель, сел в центре на пол. Он принял позу сэйдза, сев на пятки. Я сел так же, расположившись лицом к нему.Так мы и сидели в тишине некоторое время. Когда Shoto был готов начать разговор, его глаза были обращены в пол.

"Прошлой ночью Шестёрки убили моего брата", — почти прошептал он.

Несколько секунд я был слишком ошарашен, чтобы ответить. "Ты имеешь ввиду, они убили его персонажа?" — всё же спросил я, хотя мог уже и сам сказать, что он имел ввиду не это.

Shoto потряс головой: "Нет. Они вломились в его квартиру, вытащили его из кресла и сбросили с балкона. Он жил на сорок третьем этаже".

Shoto открыл окно браузера в воздухе сбоку от нас. На нём была статья из японской новостной ленты. Я нажал на неё указательным пальцем и приложение от Mandarax перевело её на английский. Заголовок гласил ОЧЕРЕДНОЕ САМОУБИЙСТВО

ОТАКУ. Краткая статья под ним рассказывала, что молодой человек, Тоширо Йошияки, в возрасте двадцати двух лет выпрыгнул из окна своей квартиры, расположенной на сорок третьем этаже бывшего отеля Синдзюку, Токио, где он проживал один, и разбился насмерть. Я смотрел на школьное фото Тоширо в статье. Молодой японец, с длинными распущенными волосами и плохой кожей. Никакого сходства с его героем в ОАЗИСе.

Shoto увидел, что я дочитал статью и зарыл окно. Я выждал время, прежде чем спросить: "Ты уверен, что он не совершил самоубийство? Потому что его персонажа убили?".

"Нет, — ответил Shoto. — Daito не совершал сеппуку. Я уверен. Шестёрки вломились к нему, когда мы сражались с ними на Фробоззе. Только так они смогли победить его героя. Убив его в реальном мире".

"Мне жаль, Shoto", — я не знал, что ещё сказать.

"Моё настоящее имя Акихиде. Я хочу чтобы ты знал его".

Я улыбнулся, и поклонился, коснувшись лбом пола. "Я ценю то, что ты доверил мне своё настоящее имя, — ответил я. — Меня зовут Вэйд". Я не видел больше смысла хранить секретность.

"Блаодарю, Вэйд", — Shoto также поклонился.

"Не за что, Акихиде".

Помолчав немного, он прочистил горло и начал своё рассказ про Daito. Слова так и полились. Было понятно, что ему необходимо рассказать кому-то о произошедшем. О том, что он потерял.

"Настоящее имя Daito было Тоширо Йошияки. Я не знал этого до прошлой ночи, пока не прочитал новостные сводки".

"Но... Я думал, что он был твоим братом?" — я всегда полагал, что они живут вместе. Делят квартиру или что-то вроде того.

"Мои отношения с Daito непросто объяснить, — он приостановился, чтобы прочистить горло. — Мы не были братьями. Не в реальной жизни. Только в ОАЗИСе. Понимаешь? Мы знали друг друга только в сети. Я никогда не встречал его". Он медленно поднял глаза на меня, чтобы понять, не осуждаю ли я его.

Я приблизился к нему и положил руку на плечо. "Поверь мне, Shoto. Я понимаю. Aech и Art3mis мои самые близкие друзья, но мы ни разу не виделись в реальной жизни. По сути, ты тоже один из моих близких друзей".

Он склонил голову: "Спасибо". По голосу было понятно, что он плачет.

"Мы охотники, — я пытался заполнить неловкую паузу. — Мы живём здесь, в ОАЗИСе. Для нас это и есть единственная

реальность, которая имеет значение".

Акихиде кивнул. Спустя некоторое время он продолжил рассказ.

Он поведал мне, как они с Тоширо встретились шесть лет назад, когда оба попали в группу поддержки для хикикомори: молодых людей, сбежавших от общества и живущих в полной изоляции. Хикикомори закрывались в комнатах, читали мангу и гуляли по ОАЗИСу весь день, оставляя на свою семью вопросы с питанием. Они появилились в Японии ещё в прошлом веке, но их численность взлетела до небес после объявнения Охоты за пасхалкой. Миллионы молодых парней и девушек по всей стране закрылись от внешнего мира. Иногда их называли "потеряные миллионы".

Акихиде и Тоширо стали лучшими друзьями и почти каждый день зависали вместе в ОАЗИСе. Когда Охота началась, они решили объединить усилия и искать вместе. Они составили идеальную команду — Тоширо был профи в играх, а более молодой Акихиде разбирался в американской поп-культуре. Бабушка Акихиде ходила в школу в штатах, и оба его родителя выросли там же, так что Акихиде был воспитан на американских фильмах и сериалах, и с детства одинаково хорошо говорил как на английском, так и на японском.

Их общая любовь к фильмам про самураев и явилась вдохновением внешнего вида и имён их персонажей. Shoto и Daito так долго были вместе, что стали близки как братья. И когда они создали новые личности охотников, решили, что в ОАЗИСе с этого момента они и будут братьями.

После того, как они прошли Первые Врата и стали известными, они дали несколько интервью. Они хранили свои личности в секрете, но раскрыли, что оба родились в Японии, что моментально сделало их звёздами на родине. Они начали продвигать японские продукты, появлялись в мультфильмах и телевизионных шоу, основанных на их приключениях. На пике их славы Shoto предположил, что им с Daito пришло время встретиться лично. В ответ на что тот впал в ярость и не разговаривал с Shoto несколько дней. Больше эта тема не поднималась.

Shoto подошёл в своём рассказе к моменту смерти персонажа Daito. Оба они были на борту Куросавы, курсируя между планетами Седьмого Сектора, когда Табло сообщило, что Aech нашёл Нефритовый Ключ. Когда это произошло, они знали, что Шестёрки используют Таблетку Поиска Финдоро, чтобы найти точно расположение Aech'a и их корабли устремятся туда.

Готовясь к такому повороту событий, Daito и Shoto последние

несколько недель размещали микроскопические следящие устройства на всех кораблях Шестёрок, которые встречали. Используя эти устройства, они смогде проследовать за Шестёрками, когда те внезапно взяли курс на Фробозз.

Узнав, что Шестёрки направились на Фробозз, Daito и Shoto без труда разгадали Четверостишье. А прибыв на Фробозз несколькими минутами позже, уже знали что им предстоит сделать, чтобы получить Нефритовый Ключ.

Они посадили Куросаву неподалёку от одного из белых домов, который всё так же пустовал. Shoto направился в здание, чтобы собрать трофеи и получить ключ, а Daito остался на корабле на страже. Shoto работал довольно быстро и ему оставалось найти два сокровища, когда Daito сообщил ему, что к их расположению приближаются Шестёрки. Он попросил брата поторопиться и обещал сдрживать противника, пока Shoto не добудет Нефритовый Ключ. Они не знали, будет ли у них ещё один шанс добраться до него.

Собрав оставшиеся трофеи и сложив их в сундук, Shoto удалённо активировал одну из внешних камер Куросавы и записал сражение Daito с наступающими Шестёрками. Shoto открыл окно и показал это видео мне. Но сам отвёл взгляд, пока видео не закончилось — у него объяснимо не было желания смотреть это снова.

На видео я увидел Daito, стоящего на поле за белым домом. Небольшая флотилия боевых кораблей Шестёрок спускалась с неба и начала палить с лазерных пушек, как только вышла на нужную дистанцию. Град огненных болтов посыпался на Daito. Вдалеке позади него я увидел ещё больше приземляющихся кораблей, которые высаживали отряды бойцов в силовой броне. Daito был окружён.

Очевидно, что Шестёрки заметили Куросаву на поверхности планеты, пролетая мимо, и решили прикончить двух самураев разом.

Не стесняясь, Daito использовал туз в рукаве. Он достал Бета Капсулу, сжал её в руке и активировал. Его персонаж незамедлительно превратился в Ультрамэна: красно-серебрянного пришельца-супергероя с мерцающими глазами. Когда трансформация закончилась, его рост составлял 47 метров.

Приближающаяся пехота Шестёрок стушевалась и застыла на месте в испуганном благоговении; Ультрамэн Daito схватил два висящих в воздухе корабля и столкнул их друг об друга, будто гигантский ребёнок — две маленьких металлических игрушки. Он бросил пылающие обломки на землю и начал прихлопывать остальные корабли, словно те были надоедливыми мухами. Те

корабли, которым удаввалось увернуться от его смертоносных рук, кружили вокруг и поливали его своими лазерными стрелами и пулемётным огнём. Но и то, и другое лишь отскакивало от бронированой кожи пришельца. Daito разразился оглушительным смехом, эхом прокатившимся по всей окрестности. Затем он скрестил в запястьях руки. Светящиеся пучки энергии вырвались из его рук, уничтожая десятки кораблей, которым не посчастливилось оказаться на их пути. Daito повернулся и ударил лучом по наземным войскам Шестёрок, поджаривая их как испуганных муравьёв под увеличительным стеклом.

Казалось, он безмерно наслаждался происходящим. Настолько, что не заметил небольшого предупреждающего свечения в центре своей груди, которой замерцало ярко-красным цветом. Это было сигналом к тому, что его три минуты в роли Ультрамэна подходят к концу, и все силы почти исчерпаны. В этот момент Ультрамэн был особенно уязвим. Если Daito не успеет деактивировать Бета Капсулу и вернуться в человеческий облик до того как истечёт время, его персонаж умрёт. Но так же было очевидно, что если он верёнтся в нормальную форму прямо посреди массивной атаки Шестёрок, его немедленно прикончат. И Shoto не сможет добраться до корабля.

Я видел как войска Шестёрок вокруг Daito кричали в свои комлинки, запрашивая поддержки. Прибывало всё больше и больше кораблей. Daito сбивал их по одному своими лучами. Но с каждым выстрелом мерцание в его груди учащалось.

Shoto вышел из белого дома и по комлинку передал брату, что достал Нефритовый Ключ. В этот момент пехота Шестёрок заметила Shoto и, почувствовав более лёгкую мишень, направили огонь на его персонажа.

Shoto помчался к Куросаве. Активировав Ботинки Скорости, надетые на нём, его персонаж стал оставлять за собой едва различимый шлейф на поле. Когда Shoto побежал, Daito использовал свою гигантскую форму, чтобы всеми силами защитить его. Не смотря на непрекращающиеся потоки энергетических снарядов, у него получалось сдерживать Шестёрок на расстоянии.

В комлинке раздался голос Daito. "Shoto! — крикнул он. — Думаю, здесь кто-то есть! Кто-то внутри...".

Его голос оборвался. В тот же момент его персонаж застыл, будто превратившись в камень, и над его головой появилась иконка логаута.

Выйти из ОАЗИСа во время битвы было равносильно суициду. Во время процедуры логаута твой персонаж застывал на месте на шестьдесят секунд, во время которых ты становился абсолютно

беззащитным и открытым для атак. Подобная процедура была сделана для того, чтобы не позволять героям так просто сбегать с поля боя. Ты был вынужден либо продолжать битву, либо добраться перед выходом до безопасного места.

Процесс логаута Daito был запущен в самый неподходящий момент. Как только его персонаж застыл, на него полилась массированная атака со всех направлений. Красный предупреждающий свет на его груди светился всё чаще и чаще, пока наконец не остановился. Гигантская форма Daito рухнула и развалилась. При падении он едва не раздавил Shoto и Куросаву. Долетев до земли, тело его персонажа стало уменьшаться и принимать нормальный вид. Затем и оно стало исчезать, медленно растворяясь в небытии. Когда герой Daito окончательно пропал, на земле осталась лежать небольшая кучка вращающихся предметов — всё, что было в его инвентаре, включая Бета Капсулу. Он был мёртв.

Появился ещё один шлейф, когда Shoto подбежал собрать скарб Daito. Затем он развернулся на 180 градусов и помчался обратно на Куросаву. Корабль поднялся в воздух и упылил на орбиту под непрекращающимся плотным огнём. Я сразу вспомнил собственный отчаянный побег с Фробосза. К счастью для Shoto, его брат уничтожил большую часть флота Шестёрок, а подкрепление прибыть ещё не успело.

Shoto удалось достичь арбиты и свалить, перейдя на световую скорость. Но это стоило больших усилий

***

Видео закончилось, и Shoto закрыл окно.

"Как по-твоему Шестёрки узнали где он живёт?" — спросил я.

"Не знаю, — ответил Shoto. — Daito был осторожным. Следил за их передвижениями".

"Раз они нашли его, то, вероятно, смогут найти и тебя", — заметил я.

"Знаю. Я принял меры предосторожности".

"Хорошо".

Shoto достал из инвентаря Бета Капсулу и протянул мне: "Daito хотел бы, чтобы она была у тебя".

Я поднял руку: "Нет, оставь её себе. Она ещё тебе может пригодиться".

Shoto покачал головой. "У меня все остальные его предметы, — сказал он. — Этот мне не нужен. Не хочу оставлять его". Он настойчиво продолжал протягивать капсулу мне.

Я принял артефакт и изучил его. Маленький небольшой цилиндр чёрно-серебрянного цвета с красной кнопкой активации сбоку. Его размеры напоминали мне мои световые мечи. Но

световых мечей было много. Моя коллекция насчитывала больше пятидесяти. Бета Капсула единственная в своём роде, и это куда более мощное оружие.

Я взял капсулу в обе руки и поклонился: "Спасибо, Shoto-сан".

"Спасибо тебе, Parzival, — он вернул поклон. — Спасибо, что выслушал". Он медлено встал. Казалось, всё его тело выражает поражение.

"Ты ведь не сдался, не так ли?" — спросил я.

"Конечно, нет, — он выпрямился и одарил меня зловещей улыбкой. — Но поиски яйца уже не входят в мои цели. Теперь у меня новое задание. Гораздо более важное".

"И какое?"

"Месть".

Я кивнул. Сняв со стены один из самурайских мечей, я протянул его Shoto. "Пожалуйста, — сказал я. — Прими этот подарок. Он поможет тебе в твоём задании".

Shoto принял меч и слегка выдвинул его лезвие из ножен. "Масамуне?" — спросил он, удивлённо глядя на клинок.

Я кивнул: "Да. К тому же разящий, плюс пять".

Shoto поклонился ещё раз, выражая благодарность: "Аригато".

Мы в молчании спустились в ангар на лифте. Перед посадкой на корабль Shoto повернулся ко мне: "Как думаешь, сколько времени Шестёркам понадобится чтобы пройти Третьи Врата?".

"Не знаю. Надеюсь достаточно много для того, чтобы догнать их".

"Пока мы живы, есть надежда. Так?"

Я кивнул: "Да. Всё закончится в своё время".

0026

Я нашёл ответ спустя несколько часов после того, как Shoto покинул мою крепость.

Сидя в своём командном центре, я держал в руке Нефритовый Ключ и безостановочно повторял подсказку с его поверхности. "Продолжи свой квест, пройдя тот самый тест".

Обёртку от ключа я держал в другой руке. Мои глаза смотрели то на Ключ, то на обёртку снова и снова — я отчаянно искал связь между ними. Часами я так сидел, но это ни к чему не приводило.

Вздохнув и отложив ключ, я расправил обёртку на панели управления перед собой. Аккуратно разгладил все сгибы и складки. Квадрат, со стороной пятнадцать сатниметров. Серебистая фольга с одной стороны, тускло-белая бумага с другой.

Отсканировав в высоком разрешении обе стороны обёртки, я изучал на экране каждый микрометр поверхности. Нигде, ни на одной из сторон не было и следа каких-либо надписей.

Я жевал кукурузные чипсы и голосом отдавал команды программе для анализа изображений. Сказав умегьшить масштаб изображения и поместить его в центр экрана, я сам себе напомнил сцену из Бегущего По Лезвию, где персонаж Харрисона Форда, Декард, похожим образом, управляя сканером, анализировал фотографию.

Взяв обёртку, я ещё раз взглянул на неё. Виртуальный свет отразился от её фольгированной поверхности, что вызвало во мне желание сделать из обёртки самолётик и запустить его летать по комнате. Что в свою очередь навело меня на мысль об оригами, и снова сцену из того же Бегущего По Лезвию. Одну из финальных сцен.

И тут до меня дошло.

"Единорог", — прошептал я.

Я повторил то же самое громче, и обёртка начала самостоятельно складываться в моей руке. Квадрат сложился по диагонали, превращаясь в серебряный треугольник. Он продолжил складываться,в меньшие треугольники, и ещё более более мелкие шестиугольники, пока наконец не сложился в четырёхногую фигурку, из которой появились хвост, голова, и, наконец, рог.

Обёртка сложилась в серебряную фигурку единорога. Одно из наиболее узнаваемых изображений Бегущего По Лезвию.

Я уже спускался на лифте в ангар и кричал Максу, чтобы тот

готовил Воннегут ко взлёту.

Продолжи свой квест, пройдя тот самый тест

Теперь я уже точно знал, какой именно "тест" мне предстоит пройти, и где мне это нужно сделать. Оригами единорога многое объясняло.

***

Бегущий По Лезвию упоминался в Альманахе не менее четырнадцати раз. Он входил в десятку самых-самых фильмов Хэллидея. И основывался на новелле Филипа К. Дика, одного из любимых писателей Хэллидея. Потому и я смотрел этот фильм более десятка раз и запомнил каждый его кадр.

Пока Воннегут рассекал межзвёздное пространство, я открыл режиссёрскую версию Бегущего По Лезвию на экране и уделил особое внимание двум сценам.

События фильма, вышедшего в 1982 году, разворачиваются в Лос-Анжелесе 2019 года, в разваливающемся гипер-технологичном будущем, которое так и не наступило. История рассказывает о парне по имени Декард в исполнении Харрисона Форда. Декард работает "бегущим по лезвию" — полицейским, который охотится на репликантов — генетически выведенных существ, которых почти невозможно отличить от людей. Они настолько похожи на человека, что единственный способ для бегущего по лезвию узнать кто перед ним — это использовать устройство типа полиграфа и провести тест Войта-Кампфа.

Продолжи свой квест, пройдя тот самый тест

Машина Войта-Кампфа появляется в фильме дважды. Обе сцены происходят внутри Башни Тайрел: громадного здания из двух пирамид, в котором располагатся Корпорация Тайрел — компания, производящая репликантов.

Виртуальные Башни Тайрел были самыми распространёнными зданиями в ОАЗИСе. Её копии существовали на сотнях разных планет, разбросанных по всему Сектору Двадцать Семь. Этому способствовал тот факт, что код здания был среди встроенных бесплатных шаблонов программы-конструктора ОАЗИСа WolrdBuilder (вместе с сотнями других построек, заимствованных из различных научно-популярных фильмов и сериалов). Таким образом, в последние двадцать пять лет кто бы ни использовал WorldBuilder для создания новой планеты внутри ОАЗИСа, для того чтобы заполнить город будущего вплоть до самого горизонта, ему было достаточно выбрать Башню Тайрел в меню и поместить её копию в свой симулятор. В результате на некоторых планетах размещалось более десятка копий Башни Тайрела. И я как раз тащил свою задницу до ближайшего подобного мира: киберпанк-

тематизированной планеты в Секторе Двадцать Два под названием Аксренокс.

Если мои подозрения были верны, любая копия Башни Тайрела на Аксреноксе скрывала в себе вход во Вторые Врата через находящуюся внутри машину Войта-Кампфа. Я не беспокоился о Шестёрках, так как у них не было ни единого шанса перекрыть доступ ко Вторым Вратам. Только не к тысячам копий башни, находящихся в сотнях различных миров.

Уже на Аксреноксе поиски Башни Тайрела заняли всего несколько минут. Мимо неё было сложно пройти. Массивное пирамидообразное строение, занимающее в основании несколько квадратных километров и возвышающееся над всеми близлежащими зданиями.

Я установил нулевую точку в первой попавшейся на глаза постройке и направился прямо к ней. Маскировочное устройство корабля было заряжено, и мне оставалось лишь включить его, когда Воннегут приземлился на посадочной площадке одной из Башен Тайрела. Я заблокировал корабль и активировал все системы безопасности, надеясь, что этого убережёт его от угона, пока я не вернусь. Магия тут не работала, поэтому я не мог уменьшить корабль и убрать в карман. Но оставлять его просто на открытом пространстве киберпанкового мира типа Аксренокса было равнозначно просьбе украсть его. Воннегут будет отличной добычей для банд в кожанной одежде, если они заметят его.

Я раскрыл план Башни Тайрела и выяснил местоположение лифта на крышу, находящегося недалеко от платформы, где я приземлился. Дойдя до лифта, я набрал стандартный код на панели безопасности и скрестил пальцы. Мне повезло. Двери с шипением открылись. Кто бы ни создавал эту часть Аксренокса, он не потрудился заменить код безопасности в шаблоне. Я принял это за хороший знак. Вполне вероятно, что всё остальное создатель тоже оставил в неизменном виде.

Поднявшись на 440 этаж, я активировал свою броню, достал оружие. Путь от лифта до необходимой мне комнаты проходил через пять контрольно-пропускных пунктов. Если шаблон не был изменён, между мной и моей целью встанут пятьдесят охранников-репликантов.

Стрельба началась как только разъехались двери лифта. Пришлось убить семерых роботов, прежде чем мне удалось выйти из шахты в коридор.

Следующие десять минут были словно развязка в фильмах Джона Ву с Чоу Юнь-Фатом в главной роли. Как, например, Круто Сваренные или Наёмный Убийца. Я включил автоматическую стрельбу на обоих пистолетах и зажал триггеры, передвигаясь из

одной комнаты в другую и скашия всех NPC на своём пути. Охранники открыли ответный огонь, но их пули отлетали от моей брони, не причиняя вреда. Мои патроны не заканчивались: когда одна обойма заканчивалась, на её место телепортировалась следующая.

Счёт за патроны в этом месяце будет огромным.

Достигнув, наконец, своей цели, я ввёл ещё один код, тем самым заблокировав за собой дверь. У меня было не много времени. Клаксоны орали на всё здание, так что тысячи NPC с нижних этажей уже должны быть на пути сюда, чтобы найти меня.

Шаги отдались эхом, когда я вошёл в комнату. Кроме большой совы на золотом насесте там никого не было. Птица молча пялилась на меня, пока я шёл по огромному, похожему на собор, помещению. Это была прекрасная копия офиса основателя Башни, Элдона Тайрела. Каждая деталь в точности была перенесена сюда из фильма. Полированный каменный пол. Гигантские мраморные колонны. Окно, занимающее всю западную стену и открывающее захватывающий вид на многочисленные городские улицы.

Рядом с окном стоял длинный стол, на котором расположилась машина Войта-Кампфа: размером с портфель, с рядом неподписанных кнопок на передней панель и тремя небольшими информационными экранами.

Подойдя к столу и присев за него, я включил машину. На конце длинной роботизированной руки находилось круглое устройство, похожее на сканер сетчатки. Оно было установлено на уровне зрачка моего правого глаза. Сверху машины находились небольшие меха, которые начали вздыматься и опускаться, создавая впечатление, что она дышит.

Я огляделся вокруг — не появился ли NPC Харрисона Форда, чтобы задать мне тот же вопрос, который он задавал в фильме Шон Янг. На всякий случай я вспомнил всё, что она ответила ему. Прошло несколько секунд, но ничего не произошло. Меха машины продолжали двигаться. Где-то вдалеке всё так же разрывались клаксоны.

Стоило мне вытащить Нефритовый Ключ, как на поверхности машины открылась панель, за которой находилась замочная скважина. Я быстро вставил Нефритовый Ключ и повернул его. Устройство растворилось, а на его месте появились Вторые Врата. Они были похожи на дверь-портал, стоящий прямо на полированном столе. Их края светились таким же молочным нефритовым оттенком, что был у ключа, и, как и в случае с Первыми Вратами, вели на бескрайнее звёздное поле.

Я забрался на стол и прыгнул внутрь

***

Я обнаружил, что стою прямо возле входа в потрёпанного вида боулинг, выполненного в стиле эпохи диско. Узор на ковре изображал мозаику из зелёных и коричневых водоворотов; однотипные стулья были выкрашены в уже выцветшие оранжевые цвета. Вдоль пустых дорожек горели огоньки. Вокруг не было ни души. Пустовали даже барная стойка и снэк-бар. Я не понимал, где нахожусь, пока не увидел надпись ДОРОЖКИ МИДДЛТАУНА, напечатанную огромными буквами на противоположной стене.

По началу единственным звуком, доносившимся до меня, был лишь низкий гул флюоресцентных ламп; но вскоре я услышал лёгкое электронное щебетание, доносящееся слева. Посмотрев в ту сторону, я увидел тёмную нишу прямо за снэк-баром. Над этим пещероподобным входом висел знак. Четырнадцать ярких красных неоновых букв складывались в слова ИГРОВАЯ КОМНАТА.

Из комнаты хлынул сильный порыв ветра, и рёв, похожий на завывания урагана, разнёсся по зданию боулинга. Мои ноги начали скользить по ковру, и я понял, что моего персонажа стало засасывать в игровую комнату, будто там открылась чёрная дыра.

Когда вакуум втянул меня через вход игровой комнаты, я увидел внутри десятки видеоигр середины-конца 80-х. Crime Fighters, Heavy Barrel, Vigilante, Smash TV. Но мой персонаж очевидно притягивало к одному конкретному автомату, одиноко стоящему в самом конце комнаты.

Black Tiger. Capcom, 1987.

Воздушный водоворот, исходящий из центра экрана этой игры, засосал кусочки мусора, одноразовые чашки, ботинки для боулинга — в общем, всё, что не было прибито к полу. Поровнявшись с машиной Time Pilot, я рефлекторно схватил её джойстик. Мои ноги немедленно оторвались от пола; водоворот продолжал неумолимо притягивать моего персонажа к нему.

Я улыбался в предвкушении и был готов похлопать сам себя по спине: прохождение Black Tiger далось мне ещё на первом году Охоты.

За несколько лет до своей смерти, которые Хэллидей провёл в уединении, единственной вещью, которую он разместил на своём сайте, была коротенькая зацикленная анимация. На ней был изображён его герой Anorak, сидящий в библиотеке замка и смешивающий зелья, углубившись в пыльные магические книги. В итоге она просуществовала больше десяти лет, пока Табло не заменило её в утро смерти Хэллидея. В этой последовательности кадров можно было увидеть большую картину с чёрным драконом, висящую на стене позади Anorak'a.

Охотники заполонили бесчисленное количество тем на форумах в споре о том, значит ли эта картина что-нибудь или же нет. Но я был уверен в её значении с самого начала.

В ранних записях Альманаха Анорака, Хэллидей писал, что как только его родители начинали кричать друг на друга, он выскальзывал из дома и ехал на своём мотоцикле до местного боулинга, чтобы сыграть там в Black Tiger, потому что мог пройти её с первого раза. Альманах Anorak'a, глава 23, стих 234: "Всего за четвертак Black Tiger позволяет мне сбежать от своего гнилого существования на целых три часа. Отличная сделка".

Впервые Black Tiger была выпущена в Японии под оригинальным названием Burakku Dragon и переименована только к американскому релизу. Я сделал вывод, что картина с чёрным драконом на стене библиотеки Anorak'a тонко намекает: Burakku Dragon будет иметь ключевую роль в Охоте. Поэтому я стал разбираться в игре, пока, подобно Хэллидею, не научился проходить её за один присест. После этого я играл в неё раз в несколько месяцев, чтобы не забыть навыков.

Видимо, моя дальновидность и осмотрительность начали окупаться.

Мне удалось продержаться за джойстик Time Pilot всего несколько секунд. В итоге меня оторвало от ручки и засосало прямо в монитор Black Tiger.

На секунду всё вокруг потемнело, а затем я оказался в сюрреалистическом окружении.

Я стоял посреди узкого коридора в подземелье. Слева от меня возвышалась серая мощёная стена с висящим на ней гигантским драконьим черепом. Она уходила выше и выше, уходя куда-то в темноту под невидимый для меня потолок. Пол подземелья состоял из непрерывной цепи плоских круглых платформ, выстроенных в линию, уходящую во мрак передо мной. Справа от меня, за краем платформ не было ничего — лишь бесконечная чернота пустоты.

Повернувшись, я обнаружил, что выхода сзади нет. Только ещё одна мощёная стена, устремлённая в бесконечную темноту над головой.

Я взглянул на тело моего персонажа. Оно выглядело в точности как герой Black Tiger — мускулистый полуобнажённый варвар в рогатом шлеме и со стальным поясом. На правую руку была надета странная металлическая перчатка, из которой свисала длинная выдвижная цепь с шипастым шаром на конце. В кисти я сжимал три метательных кинжала. Когда я запустил ими в чёрную пустоту справа, ещё три таких же кинжала снова появились в моей руке. Попробовав прыгнуть, я обнаружил, что

могу взлететь на десять метров вверх и приземлиться с кошачьей грацией на ноги.

Всё встало на свои месте. Я действительно играл в Black Tiger, только не в двухмерный скроллер пятидесятилетней давности, который мне доводилось проходить. Это был трёхмерная версия игра, которую создал Хэллидей.

Мои знания о механиках оригинальной игры, её уровнях и врагах могут быть полезны, но сам процесс, судя по всему, будет разительно отличаться и требовать совсем другого набора навыков.

Первые Врата переносили меня в один из любимых фильмов Хэллидея, а Вторые Врата предлагают мне участие в одной из его любимых игр. Пока я размышлял над этой тенденцией, на моём экране появилось мигающее сообщение: ВПЕРЁД!

Я огляделся. Высеченная слева на стене стрелка указывала мне идти прямо. Я вытянулся, хрустнул костяшками пальцев и набрал в грудь побольше воздуха. Затем, приготовив оружие, я побежал вперёд, перепрыгивая с платформы на платформу на пути к первому из моих противников.

***

Хэллидей добросовестно передал каждую деталь восьмиуровненого подземелья Black Tiger.

Неаккуратно начав, я потерял первую жизнь не пройдя даже первого босса. Но со временем я стал привыкать к этой игре в трёх измерениях (и с перспективой от первого лица) и, в конце концов, нашёл нужный ритм.

Я шёл вперёд, прыгая с платформы на платформу, атакуя в прыжке и уворачиваясь от неослабевающим натиском капель, скелетов, змей, мумий, минотавров и — куда уж без них — нинзей. Из каждого поверженного противника выпадали "Дзен-монеты", на которые я впоследствии мог купить броню, оружие и зелья у бородатых мудрецов, встречающихся на каждом уровне (эти "мудрецы", видимо, решили, что открыть небольшой магазинчик посреди наполненного монстрами подземелья будет хорошей идеей).

У меня не было возможности взять таймаут или поставить игру на паузу. Один раз войдя внутрь врат, нельзя было просто приостановиться и выйти. Система не позволит этого. Даже сняв очки, ты останешься залогиненным. Единственным выходом из врат было их прохождение. Или смерть.

На все восемь уровней у меня ушло менее трёх часов. Ближе всего к смерти я был во время битвы с последним боссом, Чёрным Драконом, который, конечно, выглядел в точности как на картине в библиотеке Anorak'a. У меня закончились жизни, шкала энергии

упала почти до нуля, но я всё равно продолжал двигаться и держаться подальше от огненного дыхания дракона, медленно снижая его счётчик жизней постоянным шквалом метательных кинжалов. Последний бросок заставил дракона рассываться передо мной в цифровую пыль.

Я испустил долгий, измученный вздох облегчения.

Затем, без какого-либо перехода, я снова очутился в здании боулинга перед автоматом с Black Tiger. На экране монитора в героической позе застыл мой варвар в броне. Под ним появился текст:

ТЫ ВЕРНУЛ МИР И ПРОЦВЕТАНИЕ В НАШУ СТРАНУ.

СПАСИБО, BLACK TIGER!

СЛАВА ТВОЕЙ СИЛЕ И МУДРОСТИ!

Вдруг произошло что-то странное — то, чего не было в оригинальной игре. На экране появился один из "мудрецов", которые были в подземелье, с текстовым "облачком" как в комиксах, внутри которого было написано: "Спасибо. Я в долгу перед вами. Примите гигантского робота в награду".

Под мудрецом появился горизонтальный ряд иконок роботов. Двигая джойстки вправо или влево, я мог выбрать одного из сотен разных "гигантских роботов". Когда подсветка попадала на одного из них, рядом появлялся подробный список его характеристик и вооружения.

Некоторые роботы были мне незнакомы, но большую часть я знал. Там были Гигантор, Транзор Зет, Стальной Гигант, Джет Ягуар, сфинксоголовый Гигантский Робот из одноимённого аниме-сериала, вся серия игрушек Сёгун Воинов и куча мехов из аниме-сериалов Макросс и Гандам. Одиннадцать из иконок были затемнены и поверх был нарисован красная буква "X": этих роботов я не мог выбрать. Видимо, их выбрали Сорренто с другими Шестёрками, прошедшими врата до меня.

Было похоже, что меня наградят настоящей рабочей копией указанного мною робота, поэтому я выбирал внимательно, ища того самого, который по моему мнению был самым сильным хорошо вооружённым. Но моя расчётливость исчезла, когда я увидел Леопардона, гигантского трансформирующегося робота из Супайдамэна — инкарнации Человека-Паука, вышедшем на экран Японии в конце 70-х. Я открыл для себя Супайдамэна во время своих исследований и стал одержим им. Меня не волновала сила Леопардона. Мне он был нужен в любом случае.

Я подсветил его иконку и нажал кнопку выстрела. На автомате Black Tiger появилась тридцатисантиметровая копия Леопардона. Я взял её и убрал в инвентарь. К нему не прилагалось инструкции, а описание предмета было пустым. Я

мысленно отметил, что надо разобраться с этим по возвращению в крепость.

Тем временем, на экране Black Tiger пошли финальные титры с изображением сидящего на троне варвара и стройной принцессой рядом с ним. Я уважительно прочитал имя каждого из программистов. Все они были японцами, за исключением последней строки, в которой было написано: "ПОРТИРОВАНО В ОАЗИС ДЖ. Д. ХЭЛЛИДЕЕМ".

Когда титры закончились, монитор на мгновение погас. Но тут же по центру экрана появился значок: мерцающий красный круг с пятиконечной звездой внутри. Её вершины выходили за края круга. Секунду спустя появилось изображение Хрустального Ключа, вращающегося в центре мерцающей красной звезды.

Я почувствовал прилив адреналина, так как узнал знак красной звезды и то, куда он приведёт меня.

На всякий случай я сделал несколько скриншотов. Мгновение спустя монитор погас, а игровой автомат расплавился и превратился в мерцающий по краям портал в форме двери. Выход.

Я триумфально закричал и прыгнул внутрь.

0027

Выйдя из Врат, мой персонаж снова оказался в офисе Тайрела. Машина Войта-Кампфа появилась на своём месте на столе рядом со мной. Я посмотрел на время — я провёл три часа во Вратах. Комната была пуста, за исключением совы, и клаксоны безопасности больше не завывали. Охранники NPC, видимо, не смогли меня найти, обыскали всю территорию, пока я был во Вратах и прекратили преследование; по крайней мере, меня никто не искал. Всё чисто.

До лифта, и дальше до посадочной площадки я добрался без приключений. И слава Крому, Воннегут стоял там, где я его и припарковал, и его маскировочное устройство всё ещё работало. Поднявшись на борт корабля, я тут же покинул Аксренокс и ушёл с орбиты на световой скорости.

Воннегут стремительно разрезал гиперпространство, направляясь к ближайшим звёздным вратам, а я смотрел на скриншоты с символом красной звезды. Затем открыл дневник Грааля и зашёл в папку, посвящённую легендарной канадской рок-группе Rush.

Rush была любимой группой Хэллидея с подросткового возраста. Однажды в интервью он сказал, что все свои игры писал, слушая именно их альбомы. Он часто называл троих участников группы — Нила Пирта, Алекса Лайфсона и Гедди Ли — "Святой Троицей" или "Богами Севера".

В моём дневнике были все до последней песни Rush: студийные и подпольные записи, все когда-либо снятые клипы. Высококачественные сканы аннотаций и альбомных иллюстраций. Все записи концертов. Все радио- и теле-интервью, которые они когда-либо давали. Подробные биографии всех участников плюс копии их сторонних и соло проектов. В их дискографии я нашёл 2112, их классический научно-фантастический альбом, которой мне и был нужен.

Скан обложки отобразился на моём экране. Название группы и альбома напечатаны поверх звёдного неба, а под ним, словно отражаясь в озёрной ряби, тот самый символ, который я видел на мониторе Black Tiger: вписанная в окружность пятиконечная звезда.

Я поместил изображение альбома рядом со скриншотом — символы в точности совпали.

Заглавный трек альбома, эпическая баллада из семи частей длительностью более двадцати минут, рассказывал историю безымянного мятежника, живущего в 2112 году, во время, когда

творчество и всякое самовыражение признано вне закона. Красная звезда на обложке альбома — символ Солнечной Федерации, межзвёздного общества проивостояния. Ей руководят "жрецы", о которых рассказывается во второй части песни, "Храмы Сиринкса". Её текст и рассказал мне, где искать Кристальный Ключ:

Мы Жрецы Храмов Сиринкса
Наши комьютеры в залах священных.
Мы Жрецы Храмов Сиринкса
Дары жизни скрывают наши стены.

В Двадцать Втором Секторе была планета Сиринкс. Туда я и направлялся.

Атлас ОАЗИСа охарактеризовал Сиринкс как "Заброшенный мир с каменистой поверхностью, необитаем". В выходных данных планеты автором значился "Anonymous", но я знал, что её мог написать только Хэллидей, потому что её дизайн соответствовал описанию мира из либретто к 2112.

Трек вышел в 1976 году, когда музыка ещё продавалась на тридцатисантиметровых винилах. Пластинки вкладывались в картонные конверты с нарисованным артом и списком треков. Некоторые обложки раскладывались подобно книгам и содержали в себе дополнительный арт, либретто, тексты песен и информацию о группе. Я открыл отсканированный разворот 2112 и увидел внутри ещё один символ красной звезды. Там был изображён голый мужчина, сжавшийся перед звездой и протянувший в страхе руки.

На обратной стороне были напечатаны слова ко всем семи частям сюиты. Каждой части предшествовали параграфы в прозе, которые расширяли повествование, изложенное в тексте песни. В этих эпизодах шёл рассказ от имени безымянного главного героя 2112.

Перед словами первой части было написано: "Я не спал, глядя на мрачность Мегадона. Город и небо стали одним целым, сливаясь в единое огромное море непрекращающейся серости. Две тусклые сферы лун-близнецов очерчивали свой путь вдоль стальные небеса".

Добравшись до Сиринкса, я увидел те самые луны-близнецы, вращающиеся вокруг планеты. Бай-Тор и Сноу Дог. Их названия появились из других классических песен Rush. А внизу, на серой поверхности планеты, находилось ровно 1024 копии Мегадона — накрытого куполом города, описанного в либретто. Это было ровно в два раза больше, чем копий Zork на Фробоззе, поэтому я был уверен, что Шестёрки не смогут охранять их все.

Со включённым устройством маскировки я выбрал

ближайший экземпляр города и посадил Воннегут прямо за его куполом, осматриваясь на предмет других кораблей.

Мегадон надёжно стоял на вершине каменистого плато у края огромной скалы. Город был в руинах. Его массивный полупрозрачный купол пронизывали трещины; всё указывало на то, что он может рухнуть в любой момент. Я мог попасть в город, просочившись через одну из трещин в основании купола.

Город напоминал мне старую обложку фантастики 1950 года, на которой был изображен крах некогда великой и технологически развитой цивилизации. Ровно в центре города я обнаружил возвышающийся, похожий на обелиск храм с обдуваемыми ветрами серыми стенами. Над входом висела гигантская красная звезда Солнечной Федерации.

Я стоял перед Храмом Сиринкса.

Его не окружало ни силовое поле, ни отряд Шестёрок. Вокруг не было ни души.

Я достал пистолеты и вошёл в храм.

Внутри стояли длинные ряды огромных обелископодобных суперкомпьютеров, заполняющие собой гигантский кафедральный собор. Я брёл вдоль рядов, прислушиваясь к низкому гулу машин, пока не добрался до центра храма.

Там я обнаружил каменный алтарь с выгравированной на его поверхности красной пятиконечной звездой. Когда я подошёл к алтарю, гудение компьютеров прекратилось, и комнату поглотила тишина.

Видимо, мне нужно положить что-то на альтарь, принеся жертву Храму Сиринкса. Но что это должна быть за жертва?

Пятидесятисантиметровый Леопардон, которого мне дали по прохождению Вторых Врат, не подошёл. Я попробовал положить его на алтарь, но ничего не произошло. Тогда я убрал робота обратно в инвентарь и задумался, но спустя несколько секунд вспомнил кое-что ещё, о чём говорилось в либретто 2012. Я снова открыл его и пробежался глазами. Ответ нашёлся в тексте перед третьей частью, "Открытие": "Я нашёл это за моим любимым водопадом, в маленькой комнатке, скрытой под пещерой. Смахнув накопившуюся за годы пыль, я поднял это и благоговейно взял в руки. Понятия не имею что это, но оно было прекрасным. Я научился располагать пальцы на натянутых проволочках и поворачивать барашки, заставляя звучать их по-разному. Ударив по проволочкам рукой, я произвёл свои первые гармоничные звуки, а вскоре и музыку!".

Водопад оказался рядом с южным краем города, как раз неподалёку от изогнутной стены атмосферного купола. Обнаружив его, я активировал ботинки на реактивных двигателях

и полетел вдоль пенящейся реки, а затем и через сам водопад. Мой костюм делал всё возможное, чтобы сымитировать ощущение бьющих по моему телу потоков воды, хотя это больше походило, будто кто-то бьёт меня по голове, плечам и спине связкой хвороста. Пройдя сквозь водопад на другую сторону, я обнаружил там открытую пещеру и направился внутрь. Пещера сузилась до длинного тунеля, который заканчивался в небольшой глубокой комнате.

Я обыскал комнату и отметил, что один из сталагмитов, торчащих из пола, был слегка затёрт у верхушки. Я потащил сталагмит на себя, но он не сдвинулся с месте. Попытался толкнуть, и он поддался, будто был рычагом. Позади меня раздался грохот камней; я обернулся и увидел как в полу открылся люк. В крыше пещеры тоже появилось отверстие, через которое прямо в небольшой скрытый в полу тайник падал луч света.

Я достал из инвентаря палочку, обнаруживающую скрытые ловушки магического или ещё какого-нибудь происхождений. Убедившись с её помощью, что всё чисто, я прыгнул вниз через люк и приземлился на пыльный пол в потайной комнате. Это было миниатюрное кубическое помещение, у северной стены которого стоял большой неотёсанный камень. В него грифом внутрь была вставлена гитара. Я узнал её дизайн по записям с концерта 2112, который смотрел по пути сюда. Это был Гибсон Лес Пауль 1974 года. Гитара, на которой играл Алекс Лайфсон во время тура 2112.

Я ухмыльнулся нелепой аллюзии на легенду об Артуре. Как и любой другой охотник, я кучу раз видел "Экскалибур" Джона Бурмана, поэтому дальнейшие мои действия были очевидны. Я протянул правую руку, обхватил гриф и потянул инструмент на себя. Гитара вышла из камня с протяжным металлическим "шшингггг".

Когда я поднял инструмент над головой, раздался металлический гитарный риф, эхом распространившийся по пещере. Я уставился на гитару, собираясь вновь активировать мои ботинки и вылететь через люк из пещеры. Но тут мне в голову пришла идея, заставившая меня замереть на месте.

Джеймс Хэллидей брал уроки игры на гитаре в старших классах. Это вдохновило и меня учиться. Настоящего инструмента у меня никогда не было, но на виртуальной электрухе я жечь умел.

Я перерыл инвентарь и нашёл там медиатор. Затем открыл дневни Грааля на странице с нотами 2112 и табулатурой песни "Открытие", в которой описывалось как герой нашёл гитару в

скрытой за водопадом комнате. Когда я начал играть, звук стал отражаться от стен вдоль пещеры, не смотря на отсутствие электричества и усилителей.

Когда я закончил играть первый куплет "Открытия", на камне, из которого я достал гитару, появилось короткое сообщение.

Первые окружены металлом красным,
Вторые — зеленью пород земных,
А в третьих заискрит хрусталь прекрасный,
Но в одиночку не откроешь их.

Через несколько секунд слова начали растворяться, исчезая вместе с моим последними нотами. Я быстро сделал несколько скриншотов загадки, пытаясь с ходу понять её смысл. Конечно, она была о Третьих Вратах. И о том, что они не могут быть "в одиночку".

Играли ли Шестёрки песню и нашли ли сообщение? Сомневаюсь. Скорее всего, они вытащили гитару и немедленно вернули её в храм.

Если так и было, они не знают о своего рода подсказке по открытию Третьих Врат. И это объясняет, почему они до сих пор не добрались до яйца.

***

Я вернулся в храм и положил гитару на алтарь. Высокие компьютеры вокруг меня начали испускать какофонию звуков как оркест при настраивании инструментов. Шум возрос до оглушительного крещендо и резко оборвался. Алтарь вспыхнул ярким светом, и гитара превратилась в Хрустальный Ключ.

Когда я взял его в руки, прозвучал механический звон, и мой счёт на Табло увеличился на 25 000. Если добавить 200 000, которые я получил за Вторые Врата, мой счёт поднялся до 353 000, что на одну тысячу больше, чему Сорренто. Я вернулся на первое место.

Но времени на празднования не было. Я быстро изучил Хрустальный Ключ, наклоняя его, чтобы осмотреть сверкающую гранёную поверхность. Там не было ни единого слова, но зато я нашёл небольшую монограму, выгравированную по центру рукоятки ключа, — каллиграфическую букву "А", которую я тут же узнал.

Эта же "А" использовалась в качестве графического обозначения персонажа Джеймса Хэллидея в его первой игре в Dungeon & Dragons. Та же самая монограма была на тёмных одеяниях его знаменитого персонажа в ОАЗИСе, Anorak'а. И насколько мне было известно, эта же эмблема украшала ворота Замка Anorak'а, неприступную крепость его персонажа.

В первые годы конкурса охотники роились как голодные

насекомые в каждой локации ОАЗИСа, которая по их мнению могла скрывать ключи, особенно те планеты, которые Хэллидей написал сам. Главной среди них была Ктония — кропотливо воссозданная копия фэнтезийного мира, который Хэллидей придумал для кампании Dungeon & Dragons в старшей школе, и который появлялся во многих его видеоиграх. Ктония стала меккой охотников. Как и все остальные, я чувствовал, что должен совершить туда паломничество и посетить Замок Anorak'a. Но крепость была неприступной, как и всегда. Ни один персонаж, кроме Anorak'a, не мог пройти через её вход.

Но теперь я знал, что вход в Замок Anorak'a должен где-то быть. Потму что Третьи Врата находились прямо внутри него.

***

Вернувшись на корабль, я оторвался от земли, установив курс на Ктонию в Секторе Десять, и открыл новости, намереваясь увидеть безумие СМИ вокруг моего возвращение на первое место. Но мой счёт не был главной новостью. Нет, самым важным этим вечером было то, что тайник, в котором так долго была спрятана Пасхалка Хэллидея, наконец-то обнаружен. Он находился, как гласили заголовки, где-то на Ктонии, внутри Замка Anorak'a. Это стало известно, потому что вся армия Шестёрок расположилась вокруг крепости.

Они прибыли туда в тот же день, когда я прошёл Вторые Врата.

Это время не было совпадением. Мой прогресс побудил Шестёрок прекратить свои попытки тайно пройти Третьи Врата, и указать на их местонахождение публично, огородив их до того, как я или кто-то ещё сможет добраться туда.

Добравшись до Ктонии через несколько минут, я замаскировался и облетел вокруг замка, выбирая место для посадки. Всё оказалось ещё хуже, чем я предполагал.

Шестёрки окружили Замок Anorak'a магическим щитом, полупрозрачным куполом, полностью накрывшим крепость и близлежащие земли. Внутри расположилась вся армия Шестёрок. Огромное скопление войск, танков, оружия и транспортных средств окружали замок со всех сторон.

Несколько кланов охотников уже вышли на сцену и делали первые попытки пробить щит, запуская высокомощные ядерные заряды. Каждый взрыв сопровождался кратким атомным световым шоу, а затем волна рассеивалась о щит, не причиняя ему вреда.

Атака щита продолжалась ещё несколько часов, пока новости распространялись и приводили на Ктонию всё больше и больше охотников. Кланы выпустили в купол всё имеющееся оружие, но это не принесло плодов. Ни ядерные бомбы, ни фаерболлы, ни

магические ракеты. В конце концов, несколько охотников попытались прокопать ход в земле под куполом, и обнаружили, что щит представляет собой сферу, окружающую замок над и под землёй.

Позже ночью несколько высокоуровневых волшебников закончили кастовать серию изучающих заклинаний, и объявили на форумах, что щит вокруг замка создан с помощью могущественного артефакта под названием Шар Осувокса, который мог использовать только волшебник 99 уровня. Описание гласило, что артефакт создаёт вокруг себя сферический щит с длиной окружности до полукилометра. Его нельзя было пройти или разрушить, и всё, что касалось его, тут же исчезало. Так может продолжаться до бесконечности, пока волшебник, использующий его, будет оставаться неподвижным и держать обе руки на артефакте.

В ближайшие дни охотники перепробовали все мыслимые способы, чтобы проникнуть за щит. Магия. Технологии. Телепортация. Противодейственные заклинания. Другие артефакты. Ничего не работало. Не существовало способа попасть внутрь.

Дух безнадёжности быстро охватил всё сообщество охотников. Одиночки и кланы были готовы признать поражение. Шестёрки заполучили Хрустальный Ключ и эксклюзивный доступ к Третьим Вратам. Все приняли как данность близкий Конец. "Всё кончилось, кроме слёз" (отсылка к песне группы The Georgia Satellites "All Over but the Crying" — прим. перев.).

Во время этих событий мне как-то удавалось сохранять хладнокровие. Был шанс, что Шестёрки понятия не имеют как открыть Третьи Врата. Конечно, у них было полно времени. Они могли себе позволить быть медленными и методичными. Рано или поздно, решение пришло бы к ним.

Но я отказывался сдаваться. Пока кто-нибудь не добрался до Пасхального Яйца Хэллидея, всё оставалось возможным.

Как в любой классической видеоигре, Охота просто вышла на новый, более сложный уровень. А новые уровни обычно требуют новой стратегии.

Я приступил к разработке плана. Смелого, безумного плана, который потребует невероятной удачи чтобы сработать. Первым делом я разослал письма Art3mis, Aech'у и Shoto, в которых подробно описывалось как пройти Вторые Врата и добраться до Хрустального Ключа. Убедившись, что все трое получили письма, я приступил к следующей части своего плана. Эта фаза пугала меня раньше, потому что всё могло кончиться моей смертью. Но в данный момент это меня больше не волновало.

Я собирался добраться до Третьих Врат или умереть.
Уровень III
Прогулки сильно переоценены.
— Альманах Anorak'a, часть 17, строка 32

0028

Когда полиция из IOI пришла арестовать меня, я как раз досмотрел до середины Исследователей (фильм Джо Данте, 1985 год). Это история о трёх мальчишках, которые построили на заднем дворе космический корабль, а затем отправились на встречу с пришельцами. Безусловно, один из величайших детских фильмов за всю историю кинематографа. У меня даже вошло в привычку смотреть его минимум раз в месяц. Он помогал мне сохранять концентрацию.

В углу экрана висело изображение с внешней камеры моего дома, в котором я увидел как к парадному входу здания подъезжает, мигая и завывая сиреной, Рабская Машина Доставки IOI. Из неё выскочили четверо копов-силовиков в военных ботинках и полицейских касках и побежали внутрь дома, ведомые человеком в костюме. В вестибюльную камеру я мог видеть как они потрясли своими значками IOI, прошли через охранника и погрузились в лифт.

Они были на пути к моему этажу.

"Макс, — пробормотал я, отметив страх в собственном голосе. — Выполнить макрос безопасности номер один: Кром, защищённый в своей горе". Этой голосовой командой в компьютере запустился длинный ряд запрограммированных действий: как в онлайне, так и в реальном мире.

"Г-г-готово, шеф!" — радостно отрапортовал Макс, и секунду спустя моя система безопасности перешла в режим блокировки. Усиленная титановая WarDoor со стуком упала с потолка и заблокировала мою входную дверь.

На камере в коридоре было видно как четыре силовика вышли из лифта и побежали к моей двери. У двух из них в руках были плазмовые сварщики. Двое других держали промышленные электрошокеры VoltJolt. Замыкающий шествие костюмчик нёс планшет.

Я не был удивлён и знал цель их прибытия. Они хотели открыть мою комнату и вытащить меня из неё, словно консервы из банки.

Когда они достигли двери, моя система отсканировала их и выдала всю информацию на экран. В ней было указано, что все пятеро действительно являются офицерами отдела кредитования IOI и имеют ордер на арест Брайса Линча, проживающего в этом номере. Поэтому, в соответствии с местными, государственными и федеральными законами, система безопасности моего дома сразу же открыла обе двери, давая им пройти. Но только что

захлопнувшаяся WarDoor сдерживала их снаружи.

Естественно, силовики подозревали о моей дополнительной системе безопасности, потому и принесли плазмовые сварщики.

Шестёрка IOI, одетый в строгий костюм прошёл сквозь ряд копов и осторожно нажал на кнопку связи на моей двери. На дисплее тут же появилось его имя и корпоративное звание: Майкл Уилсон, Кредитно-Коллекторский отдел IOI, Сотрудник #IOI-481231.

Он посмотрел в объектив моей коридорной камеры и вежливо улыбнулся: "Мистер Линч, меня зовут Майкл Уилсон и я из Кредитно-Коллекторского отдела Innovative Online Industries". Он сверился с записями на планшете и продолжил: "Я здесь потому, что вы не смогли совершить три последних платежа по вашей IOI Visa карте, на балансе которой числится сумма непогашенного долга в более, чем двенадцать тысяч долларов. Так же наши записи показывают, что в настоящее время вы безработный и потому попадаете под определение "нуждающийся в материальной помощи". По действующему федеральному закону вы принудительно можете быть назначены на отработку долга. В этом статусе вы пробудете, пока не выплатите компании весь долг целиком, со всеми начисленными процентами и всеми издержками, которые компания может понести в будущем, — Уилсон кивнул в сторону штурмовиков. — Эти джентельмены пришли, чтобы помочь мне задержать вас и проводить к новому месту работы. Мы требуем, чтобы вы открыли дверь и допустили нас в свою квартиру. Так же мы имеем право на конфискацию любого частного имущества, которое вы храните у себя. Стоимость его продажи, разумеется, будет вычтена из вашего долга".

Мне показалось, что Уилсон прочитал весь этот текст на одном дыхании — он говорил с монотонностью человека, повторяющего его по нескольку раз в день.

После короткой паузы я ответил по связи: "Разумеется, парни. Дайте мне минуту надеть штаны, и я буду готов".

Уилсон нахмурился: "Мистер Линч, если вы не впустите нас в течение десяти секунд, мы имем право войти силой. Весь ущерб, причинённый вследствие этого, включая повреждения имущества и ремонтные работы будут добавлены к вашему счёту".

Уилсон отступил от двери и кивнул остальным. Один из силовиков включил свой сварочный аппарат и, когда его наконечник засиял оранжевым, начал прорезать титановые пластины моей двери. Другой отошёл от двери и начал резать стену в мою комнату. У этих парней был план безопасности дома, и они знали, что в стенах квартир стальные пластины чередуются

со слоями цемента, через который они пробьются гораздо быстрее, чем через титановую WarDoor.

Разумеется, на случай вторжения и укрепил и все стены, пол и потолок титановым сплавом SageCage, который собирал по кусочкам. Как только они пробьются сквозь стену, им придётся прорезать ещё и титановую клетку. Но и это в лучшем случае даст мне пять-шесть минут. Затем они будут внутри.

Я слышал, что у силовиков даже есть свой термин для процедуры выкуривания должника из укреплённой комнаты, чтобы арестовать его. Они назвали это Си-секцией.

Я всухую проглотил две седативные таблетки, которые заказл как раз к этому дню. Я уже принял две утром, но, похоже, они не действовали.

В ОАЗИСе я закрыл все открытые окна и установил уровень безопасности аккаунта на максимум. Затем открыл Табло, чтобы убедиться, что ничего не изменилось и Шестёрки ещё не победили.

ЛУЧШИЕ ПОКАЗАТЕЛИ:

1. Art3mis 354,000
2. Parzival 353,000
3. IOI-655321 352,000
4. Aech 352,000
5. IOI-643187 349,000
6. IOI-621671 348,000
7. IOI-678324 347,000
8. Shoto 347,000
9. IOI-637330 346,000
10. IOI-699423 346,000

Art3mis, Aech, и Shoto прошли Вторые Врата и получили Хрустальные Ключи в течение двух суток после получения моего письма. Art3mis получила 25 000 очков за Ключ и вернулась на первое место, благодаря бонусным очкам за первенство в поисках Нефритового Ключа и второго места с Медным Ключом.

Все трое пытались связаться со мной после письма, но я не отвечал ни на их письма, ни на звонки, ни на чат-запросы. Я не видел причины рассказывать им о своём плане — помочь мне они не могли, но пытались бы отговорить.

В любом случае, пути назад уже не было.

Закрыв Табло, я оглядел свою крепость, гадая, увижу ли я её вновь. Затем я сделал несколько глубоких вдохов, как подводный пловец перед погружением, и нажал кнопу выхода из ОАЗИСа. Мир вокруг персонажа растворился и он оказался внутри виртуального офиса, отдельной симуляции на винте моей консоли. Я открыл окно командной строки и ввёл команду

самоуничтожения моего компа: SHITSTORM.

Прогресс-бар появился на дисплее, показывая как мой винт заполняется нулями и безвозвратно очищается.

"Прощай, Макс", — прошептал я.

"Адиос, Вэйд", — Макс успел попрощаться со мной за несколько секунд до своего удаления.

Сидя в кресле, я уже чувствовал жар с другой стороны комнаты. Сняв очки, я увидел струйки дыма, вырывающиеся через дыры в стене и двери. Система очистки воздуха перестала справляться со столь густым дымом. Я начал кашлять.

Штурмовик, работавший над дверью, уже проделал дыру. Дымящийся металический кругляш упал на пол со стуком, заставившим меня подпрыгнуть в кресле.

"Сварщик" отступил от двери, и его место занял другой силовик, державший в руках балончик, из которого он опрыскал металл по краям дыры, чтобы охладить его, чтобы не получить ожогов, пробираясь в дыру. Что они и собирались сделать.

"Чисто, — крикнул один из них в коридор. — Опасности не обнаружено!".

Коп с обездвиживающей пушкой пробрался в дыру первым. Внезапно он уже стоял передо мной, и ствол смотрел мне в лицо.

"Не двигайся! Или схолопочешь порцию, уловил?"

Я кивнул в знак согласия, и вдруг подумал, что этот коп был первым моим посетителем, сколько я здесь живу.

Второй пробравшийся внутрь силовик был не столь вежлив. Не говоря ни слова он подошёл и воткнул мне в рот кляп. Это была обычная практика — они не хотели, чтобы я отдавал голосовые команды компьютеру. Но им не нужно было беспокоится об этом. В тот момент, когда первый коп прошёл в мою комнату, сработало зажигательное устройство внутри моего компа. Он уже плавился в шлак.

Когда штурмовик закончил крепить кляп, он схватил меня за экзоскелет, вырвал из стула как тряпичную куклу и бросил на пол. Второй потянул за рычаг смерти и открыл WarDoor, в которую ворвались последние двое вместе с костюмчиком-Уилсоном.

Я свернулся клубком на полу и закрыл глаза. Меня непроизвольно начала бить дрожь. Я пытался подготовить себя к тому, что должно было произойти.

Они собирались вытащить меня наружу.

"Мистер Линч, — улыбнулся Уилсон. — Настоящим я помещаю вас под корпоративный арест". Он обернулся к полицейским: "Сообщите команде зачистки, чтобы разобрались здесь со всем". Костюмчик огляделся по сторонам и заметил

тонкую струйку дыма, выбивающуюся из компьютера. Уилсон посмотрел на меня и покачал головой: "Глупо. Мы могли продать этот компьютер в счёт вашей задолженности".

С кляпом во рту я не мог ответить, поэтому просто пожал плечами и вытянул средний палец.

Они сорвали мой костюм и передали его чистильщикам. Под ним у меня не было одежды. Взамен мне дали одноразовый синевато-серый комбинезон и соответствующую пластиковую обувь. По ощущениям костюм был сделан из наждачной бумаги; всё тело зачесалось, как только я его надел. Парни в форме связали мои руки, поэтому почесаться было затруднительно.

Они вытащили меня в коридорк. Грубые флюоресцентные лампы высасывали цвета из всего помещения, делая его похожим на чёрно-белый фильм. Пока мы спускались вниз на лифте, я как можно громче подпевал доносящейся из динамиков кабины музыке, показывая, что я не боюсь. Один из силовиков помотылял своим оружием, и я замолчал.

В холле на меня надели зимнее пальто с капюшоном. Им было невыгодно, чтобы я подхватил пневмонию, пока являюсь собственностью компании. Живым ресурсом. Затем они вывели меня на улицу, и мне в лицо впервые за полгода ударил солнечный свет.

Шёл снег; всё вокруг покрывал тонкий слой льда и слякоти. Не знаю, какая была температура, но подобного холода я никогда не чувствовал. Ветер мгновенно добрался до моих костей.

Меня запихнули в грузовик. Внутри уже сидело двое привязанных к стульям заключённых, на обоих были очки виртуальной реальности. Те, кого они успели арестовать тем же утром. Силовики была как уборщики мусора, совершающие свой ежедневный обход.

Заключённый справа от меня был высоким, худым парнем, возможно, на несколько лет старше меня. Было похоже, что он почти не ест. Второй заключённый страдал от ожирения, и я не мог определиться с полом, решив для себя считать его мужчиной. Лицо второго заключённого скрывалось за грязными космами светлых волос и похожего на противогаз приспособления, скрывающего его нос и рот. Длинная чёрная трубка тянулась вниз от маски до торчащей из пола насадки. Её назначение мне было не понятно, пока мужчина не наклонился насколько позволяли путы и не проблевался в маску. Послышался звук активации вакуумного устройства, отсасывающего нечистоты в пол. Я задумался: они собирают их в резервуар для отходов или просто выливают на улицу. Наверное, резервуар. Скорее всего, IOI захотят проанализировать его рвоту и сохранить результаты в

файл.

"Как себя чувствуешь?, — спросил один из копов, когда снял мой кляп. — Если надо, могу дать маску".

"Всё отлично", — ответил я не очень убедительно.

"Окей. Но если мне придётся убирать за тобой блевоту, ты пожалеешь об этом".

Они затолкнули меня внутрь и привязали через одно место от тощего парня. Два силовика забрались внутрь вместе со мной, убрав плазменные сварщики в шкафчики. Двое остальных захлопнули двери и залезли в кабину.

Когда мы тронулись от моего дома, я вытянул шею, чтобы увидеть через тонированные стёкла машины здание, в котором я прожил последний год. Я мог разглядеть своё окно на сорок втором этаже, которое выдавала распылённая чёрная краска. Наверное, команда зачистки уже там. Все мои железки разобраны, инвентаризированы, помечены, упакованы и готовы к продаже с молотка. Когда они закончат опустошать мою комнату, их боты вычистят и продезинфицируют её. Ремонтная команда залатает стену и сменит дверь. IOI будет выставлен счёт, который добавится в мою задолженность.

К полудню, следующему везунчику-охотнику из списка ожидающих придёт письмо, информирующее, что юнит свободен, и тем же вечером новый арендатор уже въедет в комнату. К заходу солнца все свидетельства моего пребывания там будут полностью стёрты.

Когда машина взлетала на Хай-Стрит, я слышал как хрустит под колёсами соль, въевшаяся в лёд. Один из копов протянул руку и напялил на меня очки виртуальной реальности. Я оказался на песчаном пляже, наблюдая за закатом и разбивающимися волнами впереди. Видимо, это был симулятор, с помощью которого они успокаивают заключённых во время дороги.

Связанными руками я поднял очки до лба. Силовики не сделали мне замечания, и я снова вытянул голову, чтобы смотреть в окно. Я давно не был в реальном мире и хотел увидеть насколько он изменился.

0029

Куда бы ни упал взгляд, всё вызывало ощущение заброшенности. Улицы, здания, люди. Даже снег казался грязным. Он падал на землю серыми снежинками, словно пепел после извержения вулкана.

Похоже, число бездомных резко увеличилось. Вдоль улиц виднелись тенты и домики из картонных коробок, а парки стали похожи на лагеря для беженцев. Пока наш транспорт катился всё глубже к высоточному ядру города, повсюду я наблюдал группы людей, столпившихся вокруг горящих бочек и переносных обогревателей. Некоторые стояли в очереди на бесплатную подзарядку от солнечных батарей, одетые в громоздкие устаревшие очки и перчатки виртуальной реальности. Они делали лёгкие, призрачные движения руками, взаимодействуя с гораздо более приятной реальностью ОАЗИСа через одну из бесплатных точек доступа GSS.

Наконец, мы добрались до 101 IOI Плаза в самом центре города.

Я с мрачным предчувствием смотрел в окно на штаб-квартиру Innovative Online Industries Inc., появившейся перед моим взором: два прямоугольных небоскрёба стояли по бокам от круглого, образуя логотип IOI. Эти здания были самыми высокими в городе; громадные башни из стали и зеркального стекла, соединённые десятками переходов и фуникулёров. Крыши небоскрёбов исчезали в слое свинцовых облаков. Строения выглядели точь-в-точь как штаб-квартира IOI-1 в ОАЗИСе, но в реальной жизни они впечатляли больше.

Наша машина заехала на парковку в основании круглой башни и спустилась по нескольким бетонным пандусам, пока мы не выехали на просторную площадку, напоминающую склад. Знаки над стоящими в ряд широкими дверями гласили: "ЦЕНТР РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ДОЛЖНИКОВ IOI".

Меня с остальными должниками выгнали из грузовика и передали отряду парализующего оружия — вооружённых охранников, которые уже ждали нас. С нас сняли наручники; один из охранников стал проверять нас переносным сканером сетчатки. Когда он поднёс устройство к моим глазам, я затаил дыхание. Через секунду прибор запищал и выдал информацию на дисплей: "Линч, Брайс. Возраст: 22 года. Имеет гражданство. На учёте не состоит. Долговые обязательства". Охранник кивнул сам себе и нажал несколько кнопок на своём планшете. Затем меня отвели в тёплую освещённую комнату, заполненную сотнями других

должников. Они были разделены лабиринтом верёвок, словно истомлённые дети-переростки в парке аттракционов из кошмаров. Количество женщин и мужчин примерно равнялось, но точнее сказать было трудно, так как на всех не было лица и полностью отсутствовали волосы на теле, а ещё мы носили одинаковые комбинезоны и серые пластиковые ботинки. Мы были похожи на статистов из фильма Галактика THX-1138.

Очередь двигалась сквозь череду контрольно-пропускных пунктов. В первом из них каждый должник проходил через новейший мета-детектор, обнаруживающий все скрытые электронные устройства на или внутри человека. Пока я ждал своей очереди, видел как несколько человек вытащили из толпы, когда сканер обнаруживал подкожные миникомпьютеры или телефоны с голосовым управлением, установленные как зубные импланты. Таких уводили на удаление устройств в другую комнату. У чувака передо мной была вживлена миниатюрная консоль ОАЗИСа модели Sinatro прямо в тестикулы. Да-да, речь о яйцах.

Пройдя ещё несколько контрольно-пропускных пунктов, я был препровождён в зону тестирования — гигантскую комнату, полную небольших звукоизолированных кубиклов. Я зашёл в одну из них и получил дешёвые очки и ещё более дешёвую пару перчаток. В этих железках к ОАЗИСу было не подключиться, но я всё равно почувствовал комфорт, надев их.

Затем мне выдали целую кучу тестов с постоянно нарастающим уровнем сложности, чтобы проверить мои знания и умения в каждой области, которые могут быть полезны моему работодателю. Естественно, задания пересекались с поддельным образованием и опытом работы, которым я наделил свою мнимую личность Брайса Линча.

Приложив все усилия на тестах по программному обеспечению, железу и сетевому взаимодействию в ОАЗИСе, я осознанно завалил вопросы по Джеймсу Хэллидею и Пасхальному Яйцу. У меня определённо не было желания попасть в Оологический Отряд IOI. Там я мог столкнуться с Сорренто. Не думаю, что он бы узнал меня, — мы никогда не виделись вживую и я вряд ли был похож на свою старую школьную фотографии из личного дела, — но рисковать не хотелось. Я и так искушал судьбу дольше, чем это стоило делать в здравом уме.

Часами позже, когда я, наконец, покончил с последним испытанием, меня залогинило в виртуальный чатрум с консультантом по долговым обязательствам. Её звали Нэнси; с гипнотической монотонностью она сообщила, что по образцовым результатам тестов и впечатляющему резюме, я "удостоен"

должности представителя технической поддержки ОАЗИСа второго уровня. Моя зарплата будет составлять 28 500 долларов минус стоимость проживания, питания, проезда, медицинского обслуживания, дантистов, окулистов и развлечений, которая будет вычтена из моего жалования автоматически. Оставшийся доход (если таковой останется) будет списываться в счёт задолженности компании. Когда я выплачу необходимую сумму полностью, меня освободят от долговых обязательств. После этого, по результатам моей производительности, мне будет предложено остаться работать в IOI на постоянной основе.

Конечно, это было полной чушью. Должнику было невозможно выплатить долг и заработать себе свободу. С накоплением всевозможных вычетов, пеней и штрафов твой долг с каждым месяцем только рос, а не уменьшался. Хотя, многие не возражали против этого, рассматривая такое положение дел как гарантию занятости. Это в свою очередь означало, что они не умрут на улицу от холода или голода.

На дисплее появилось окно моего "Долговой Контракта", содержавшего множество оговорок и предупреждений о моих правах (или, скорее, об их отсутствии) как долгового работника. Нэнси сказала мне прочитать его, подписать и перейти к этапу "Подготовка Сотрудников". Затем она вышла из чата. Прокрутив текст контракта до самого низа, я даже не озаботился прочесть его. Более шести сотен страниц. Я подписал контракт именем Брюса Линча и подтвердил подпись сканированием сетчатки.

Было интересно, имеет ли этот контракт юридическую силу, если подписаться вымышленным именем. Но точно сказать нельзя, да и на самом деле это не так уж сильно и заботило. У меня был план, и этот контракт был его частью.

Меня вели уже по другому коридору, в Зону Indenturement Processing. Затем поставили на конвейерную ленту, которая шла через серию остановочных пунктов. Сперва с меня сняли одноразовый костюм и ботинки, которые тут же были сожжены. Следом меня ждала "человеческая автомойка" — машины последовательно намыливали, тёрли, дезинфецировали, полоскали, сушили и изгоняли вшей. После этого мне выдали очередной серый костюм и пару пластиковых тапочек.

На следующем участке куча машин провели полное обследование моего физического состояния, включая анализы крови (к счастью, Акт Приватности Генетического Кода запрещал IOI взять образец моего ДНК). После чего автоматическе иглы поставили мне сразу несколько прививок, одновременно в оба плеча и ягодицы.

Пока я крался по конвейерной ленте, плоские мониторы над

головой крутили безостановочно один и тот же десятиминутный ролик в бесконечном цикле. "Отработка Долгов: Ваш Быстрый Путь из Долгов к Успеху". Третьесортные ТВ-звёзды воодушевлённо изливали корпоративную пропаганду в привязке к мелочам долговой политики IOI. После пятого просмотра я запомнил уже каждую чёртову строчку. К десятому разу я уже повторял их параллельно с актёрами.

"На что я могу расчитывать, после того как закончу первоначальную подготовку и получу своё постоянное место?", — спрашивал Джонни, главный герой фильма.

Ты можешь потратить остаток своей жизни как раб корпорации, Джонни, думал я про себя. Но снова смотрел как дружелюбный кадровик IOI вежливо рассказывал Джонни о его каждодневной жизни в качестве отработчика.

Наконец, я добрался до последней остановки, где роботы нацепили на меня браслет безопасности — кольцо из мягкого металла соединили на лодыжке чуть выше сустава. Если верить обучающему фильму, это устройство следило за моим местонахождением и разрешало или запрещало доступ в разные зоны офисного комплекса IOI. Если я попробую сбежать, снять браслет или буду доставлять другие неприятности, устройство парализует меня электрическим разрядом. При необходимости оно так же может ввести большую дозу транквилизатора прямо в мою кровь.

После браслета другой робот прицепил небольшое электронное устройство на моё правое ухо, проколов его в двух местах. Я вздрогнул от боли и разразился потоком ненормативной лексики. Из обучающего фильма я узнал, что это МНВ, что расшифровывалось как "Метка Наблюдения и Взаимодействия". Но должники обычно называли её просто "клипса". Она напоминала мне метки, которыми экологи клеймили исчезающих животных, чтобы отслеживать их перемещения по природе. В клипсу был встроен крошечный комлинк, который позволял главному кадровому компьютеру IOI делать объявления или выдавать команды прямо в моё ухо. Так же в ней была установлена миниатюрная перспективная камера, через которую руководители IOI могли наблюдать всё, что происходит перед моим лицом. Система видеонаблюдения имелась в каждой комнате комплекса IOI, но этого, видимо, было недостаточно. Им нужно, чтобы камера крепилась ещё и у головы каждого должника.

Через несколько секунд после установки и активации клипсы я начал слышать монотонный тихий голос кадрового мейнфрейма, выдающий различные инструкции и информацию.

Этот голос поначалу сводил меня с ума, но со временем я к нему привык. Да выбора-то особо и не было.

Стоило мне сойти с конвейера, как управляющий компьютер направил меня к ближайшей столовой, которая напоминала что-то из старых тюремных фильмов. Мне выдали зеленоватый поднос с едой. Безвкусный сойбургер, жидкое картофельное пюре и какой-то непонятный коктейль на десерт. Я умял всё это за несколько минут. Управляющий компьютер сделал комплимент моему здоровому аппетиту и проинформировал о том, что у меня есть пять минут на посещение уборной. Я вышел и был направлен к лифту без кнопок и указания этажа. Двери закрылись, и я увидел на стенке трафаретную надпись: ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ ДОЛЖНИКОВ — БЛОК 05 — КОМНАТЫ ТЕХПОДДЕРЖКИ.

Я лениво выплелся из лифта и пошёл по устланному ковром коридору. Вокруг было тихо и темно. Единственным источником освещения служила небольшая подсвеченная линия в полу. Я потерял счёт времени. Казалось, прошли дни с тех пор, как меня вытащили из номера. Я еле стоял на ногах.

"Ваша первая смена технической поддержки начинается в семь часов, — тихо гудел мне в ухо управляющий компьютер. — До тех пор вам следует отдохнуть. На перекрёстке поверните налево и дойдите до своего жилищного юнита, номер 42G".

Продолжая подчиняться командам компьютера, я вдруг подумал, что уже неплохо поднаторел в этом.

Жилищный Блок напоминал мавзолей. Это была сеть подземных коридоров, вдоль которых стояли гробоподобные спальные капсулы, громоздившиеся одна на другой в десять рядов. Каждая вертикаль была пронумерована, а по горизонтали двери капсул имели буквенную маркировку от A до J, снизу вверх.

Наконец, я добрался до своего юнита почти на самом верху сорок второго ряда. Когда я подошёл ближе, люк с шипением раскрылся, словно веко огромного глаза, и внутри призывно загорелся мягкий голубой свет. Я поднялся по узкой лестнице, прикреплённой между соседними рядами капсул, и шагнул на небольшую платформу под своим юнитом. Когда я забрался внутрь, платформа задвинулась, и дуга люка снова закрылась над моей головой.

Изнутри мой юнит походил на типовой пластиковый гроб цвета яичной скорлупы метр в высоту, метр в ширину и два в длину. На полу лежал гелево-пенный матрац с подушкой. Оба предмета источали запах жжёной резины, из чего я заключил, что они были новые.

В дополнение к камере на моей голове, над дверью моего

юнита была ещё одна. Компания даже не пыталась скрыть это. Они хотели, чтобы должники знали, что за ними следят.

Единственным удобством в юните была развлекательная консоль — большой, плоский тачскрин, встроеный в стену. Рядом на держателе висели очки. Я дотронулся до экрана, активируя машину. На дисплее высветились мой свежеполученный номер и должность: Линч, Брайс Т. — ТЕХ ПОДДЕРЖКА ОАЗИСА II УРОВЕНЬ — Сотрудник IOI #338645.

Ниже отобразилось меню со списком доступных развлекательных программ. Осмотр моих ограниченных возможностей занял несколько секунд. Я мог смотреть только один канал: IOI-N — круглосуточная новостная сеть компании. Там передавали непрекращающиеся новости и пропаганду о корпорации. Так же у меня был доступ к библиотеке обучающих фильмов и симуляторов, большинство из которых были ориентированы на мою новую должность представителя технической поддержки ОАЗИСа.

Попробовав войти в другую развлекательную библиотеку, Старые Фильмы, я получил уведомление от системы, что для доступа к более широкому выбору развлекательных опций, мне надо набрать рейтинг выше среднего на трёх подряд проверках результативности сотрудника. Система спросила, не хочу ли я узнать больше о Программе Развлекательного Поощрения Сотрудников-Должников. Я не хотел.

Единственным доступным сериалом был произведённый компанией ситком под названием Очередь Томми. Аннотация гласила, что это "ситуативная комедия, описывающая злоключения Томми, нового должника из техподдержки ОАЗИСа, в его борьбе за достижение финансовой независимости и превосходных показателей на работе!".

Я выбрал первый эпизод Очереди Томми, снял с держателя очки, и надел их. Как и ожидалось, сериал оказался простым обучающим фильмом с закадровым смехом. Меня он абсолютно не интересовал. Мне хотелось только спать; но я помнил, что за мной наблюдают и что каждое действие записывается и изучается. Так что я бодрствовал до последнего, не замечая одну серию Очереди Томми за другой.

Не смотря на все усилия, мои мысли возвращались к Art3mis. В чём бы я не пытался себя убедить, настоящей причиной, по которой я решился на этот сумасшедший план, была она. Что со мной, чёрт побери, не так? При определённом стчечении обстоятельств, я могу никогда не выбраться отсюда. Меня будто накрыло лавиной неуверенности в себе. Неужели я всё-таки обезумел от своей одновременной одержимости к яйцу и Art3mis?

Зачем принимать такие идиотские рискованные решения, чтобы завоевать ту, которую ни разу в жизни не встречал? Ту, у которой нет никакого желания говорить со мной?

Где она прямо сейчас? Скучает ли по мне?

Я продолжал мучать себя этими вопросами, пока, наконец, не уснул.

0030

Колл-центр службы поддержки IOI занимал целых три этажа головного офиса восточной I-образной башни. На каждом был выстроен лабиринт из кубиклов. Мой стоял в дальнем от окон углу. Кубикл был абсолютно пуст за исключением регулируемого стула, привинченного к полу. Несколько кубиклов вокруг были не заняты, ожидая прибытия новых должников.

Украсить своё рабочее место я не мог, так как пока не заслужил такой привелегии. Если заработать достаточное количество "очков навыка", проявляя высокую производительность и получая положительные отзывы от клиентов, я мог "потратить" часть из них на покупку привелегии украшения своего куба комнатным растением или вдохновляющей картиной с котёнком, вышитой из бельевой верёвки.

Зайдя в кубикл, я снял с практически голой стены рабочие очки и перчатки, надел их и упал на стул. Мой встроенный в крутящееся основание сидения компьютер автоматически актировался, когда я сел. Он проверил мой номер и подключил меня к сети IOI. Прямой доступ к ОАЗИСу был для меня закрыт. Всё, что я мог делать — это читать рабочие емейлы, просматривать документацию и руководства для технической поддержки и проверять мою статистику. Вот и всё. Каждое действие, производимое мной в сети тщательно отслеживалось, контроллировалось и записывалось.

Я добавился в очередь звонков и начал свою суточную смену. Проведя здесь в качестве должника всего восемь дней, я уже чувствовал себя годы заключённым.

В моём чате поддержки появился первый дозвонившийся аватар. Ник и характеристики героя висели над его головой. Игрок обладал чрезвычайным остроумием, назвав персонажа HotCock007.

Похоже, меня ждал ещё один чудесный день.

HotCock007 был громадным лысым варваром в шипастой чёрной кожаной броне, его руки и лицо покрывало множество демонических татуировок. В руках персонаж держал гигантский полуторный меч, раза в два больше его самого.

"Доброе утро, мистер HotCock007, — пробубнил я. — Спасибо, что обратились в техническую поддержку. С вами разговаривает специалист номер 338645. Чем я могу помочь вам этим вечером?". Клиентское порграммное обеспечение фильтровало мой голос, изменяя интонацию и оттенок, чтобы я

всегда звучал весело и оптимистично.

"Эм, это... — заговорил HotCock007. — Просто я купил этот сраный меч, но не могу его использовать! Не могу никого им атаковать. Что за чертовщина творится с этим куском дерьма? Он сломан?".

"Сэр, проблема лишь в том, что вы законченный хренов идиот", — ответил я.

Раздалось знакомое жужжание и на экране появилось предупреждающее окно:

НАРУШЕНИЕ ЭТИКЕТА — ПРИЗНАКИ: ХРЕНОВ, ИДИОТ

ПОСЛЕДНИЙ ОТВЕТ НЕ ДОСТАВЛЕН — НАРУШЕНИЕ ЗАЛОГИРОВАННО.

Патентованная IOI программа любезности засекла моё неподобающее обращение и заглушила его, так что клиент ничего не услышал. Также программное обеспечение записало моё "нарушение этикета" и отправило его Тревору, начальнику моего отдела, чтобы тот разобрался во время очередной проверки, проводящейся раз в две недели.

"Сэр, вы приобрели этот меч на онлайн-аукционе?".

"Ага, — ответил HotCock007. — Ещё и отвалил до жопы".

"Подождите минутку, сэр, пока я изучаю предмет". Его проблема уже была ясна, но надо было всё проверить, чтобы не нарваться на штраф.

Указательным пальцем я дотронулся до меча, выделяя его. Открылось небольшое окно со свойствами предмета. Ответ был прямо там, на первой же строке. Этот меч могли использовать персонажи десятого и выше уровней. Мистер HotCock007 был только седьмого. Я быстро объяснил это ему.

"Что?! Это нечестно! Продававший его человек ничего не сказал мне об этом!".

"Сэр, всегда полезно убедиться, что персонаж сможет использовать предмет, прежде чем покупать его".

"Проклятье! — закричал он. — Так, и что мне теперь делать?".

"Можешь засунуть его себе в задницу и отыметь себя по-собачьи".

"НАРУШЕНИЕ ЭТИКЕТА — СООБЩЕНИЕ НЕ ДОСТАВЛЕНО — НАРУШЕНИЕ ЗАЛОГИРОВАНО".

Я попробовал снова: "Сэр, вы можете оставить предмет у себя в инвентаре, пока ваш персоаж не достигнет десятого уровня. Или выставить его опять на аукционе от своего имени, а на вырученные деньги купить похожее оружие. Соизмеримый по уровню с вашим персонажем".

"Эм? — не понял HotCock007. — Чо?".

"Продайте его или оставьте себе".

"О".

"Могу я помочь вам чем-нибудь ещё, сэр?".

"Нет, не думаю...".

"Прекрасно. Спасибо, что обратились в техническую поддержку. Отличного дня".

Я нажал иконку дисконнекта на экране, и HotCock007 растворился. Время звонка: 2:07. Когда появился следующий клиент — краснокожая инопланетянка с большой грудью по имени Vartaxxx — на моём экране показался рейтинг удовлетворённости HotCock007. Шесть из максимальных десяти. Система любезно напомнила, что я должен удерживать средний рейтинг выше 8.5, если хочу получить повышение на следующей проверке.

Работа в местной технической поддержке не имела ничего общего с удалённой деятельностью. Здесь я не мог смотреть фильмы, играть в игры или слушать музыку, отвечая на непрекращающийся поток входящих звонков. Отвлечься получалось только глядя на часы (или корпоративный таймер, неизменно висевший в верхней части экрана на всех компьютерах должников. Избавиться от него было невозможно).

Каждую смену мне давалось три пятиминутки, чтобы сбегать в туалет. Обед занимал полчаса. Обычно я ел в своём кубикле, не выходя до кафе, чтобы не слышать рассказы других сучек из техподдержки о звонках или их хвастовство о количестве заработанных очков навыка. Я презирал других должников почти так же, как и клиентов.

Пять раз за свою смену я проваливался в сон. Замечая, что я отрубился, система молниеносно ставила меня в строй сиреной в ушах. Затем отмечала нарушение в моём рабочем табеле. Моя нарколепсия стала настоящей проблемой в первую рабочую неделю и мне прописали принимать две красные пилюли ежедневно чтобы не уснуть. И я принимал их. Но только после окончания работы.

Дождавшись окончания смены, я сорвал микрофон и очки и поспешил в свой жилищный юнит. Это было единственное время суток, когда я куда-либо торопился. Добравшись до своего пластикового гроба, я заполз внутрь и рухнул на матрац лицом вниз. В точно такой же позе как и вчера. И позавчера. Я так лежал несколько минут, краем глаза следя за часами на своей консоли. Когда они показали 19:07, я скатился с матраца и встал на ноги.

"Свет", — сказал я тихо. Это слово стало моим любимым за последние несколько недель. Оно для меня стало синонимом свободы.

Выключилась встроенная в каркас моего юнита система

освещения, погружая небольшое жилище в темноту. Если бы кто-то наблюдал за мной в камеры постоянного наблюдения, то увидел бы небольшую вспышку, означавшую переход камеры в ночной режим, а затем я снова был бы виден как на ладони. Но благодаря небольшому саботажу, устроенному мной раньше на этой неделе, ни камеры в моём юните, ни моя клипса больше не выполняли свои обязанности. Так что впервые за весь день я не был под наблюдением.

А это значит, что настало время зажигать!

Я нажал в центр консоли и она открылась, предлагая мне тот же выбор, что и в мой первый день — кучу обучающих фильмов и симуляций, включая полное собрание Очереди Томми.

Если бы кто-то проверил логи моей консоли, то узнал бы, что я смотрю Очередь Томми каждую ночь, пока не усну; а по окончанию всех шестнадцати эпизодов начинаю смотреть заново. Так же логи показали бы, что засыпаю я примерно в одно и то же время (примерно, но не абсолютно точно) каждую ночь, сплю мертвецким сном до самого утра, пока не прозвенит будильник.

Разумеется на самом деле я вовсе не смотрел их бессмысленный корпоративный дерьмосериал каждую ночь. И спал я уже неделю не более двух часов в сутки, что начало сказываться на мне.

Как только свет в юните погас, я почувствовал себя бодрым и энергичным. Казалось, что моё истощение пропадает, пока я лазил сквозь меню центрального управления консоли, ритмично двигая пальцами по тачскрину.

Примерно семь месяцев назад я проибрёл несколько паролей от внутренней сети IOI на L33t Hax0rz Warezhaus — том же чёрном рынке, где покупал информацию для создания новой личности. Я постоянно следил за сайтами таких рынков — никогда не знаешь, что на них будут продавать. Эксплоиты для OASIS, хаки банковских терминалов, домашнее порно со звёздами. Чего бы ты ни пожелал. Я пролистывал предложения аукционов L33t Hax0rz Warezhaus и зацепился глазами за одно из них: "Внутренние пароли IOI, бэкдоры и системные эксплоиты". Продавец утверждал, что предлагает проприетарную информацию по архитектуре сети IOI, а так же административные коды доступа и эксплоиты, которые "дадут пользователю карт-бланш внутри сети корпорации".

Вряд ли это надувательство, раз лежит на таком знаменитом сайте, подумал я. Анонимный продавец представился бывшим программистом в IOI и одним из разработчиков архитектуры сети компании. Вероятно, он был перебежчиком, который специально оставил бэкдоры и уязвимости в создаваемой системе, чтобы

потом продать их на чёрном рынке. Таким образом он получал деньги дважды за одну и ту же работу, и это очищало его карму, подпорченную работой на демоническую мультинациональную корпорацию IOI.

Очевидной проблемой, которую продавец не потрудился указать в описании товара, было то, что эти коды были бесполезны без непосредственного доступа к сети. Интранет IOI был защищённой, отделённой системой без прямого подключения к ОАЗИСу. Единственным способом получить доступ к сети IOI было попасть к ним наёмным работником (что слишком сложно и трудоёмко). Или можно было присоединиться к постоянно растущим рядам рабов.

Я решил всё равно сделать ставку на коды доступа IOI, на случай, если они когда-нибудь пригодятся. Так как не было никакой возможности проверить подлинности данных, ставки почти не росли, и я выиграл лот всего за несколько тысяч кредитов. Коды пришли на мою почту через пару минут после окончания аукциона. Расшифровав данные, я внимательно изучил их. Всё выглядело законным, так что я отложил коды на чёрный день и забыл о них примерно до того, как с полгода назад я увидел разбившийся лагерь Шестёрок вокруг Замка Anorak'a. Первой же мыслью, пришедшей мне в голову, были коды доступа IOI. Шестерёнки в голове пришли в движение, и мой нелепый план стал обретать форму.

Заменив финансовые отчёты моего мнимого Брайса Линча, я записался в должники IOI. Проникнув в здание и оказавшись за фаерволлом компании, я собирался использовать пароли к интранету, чтобы взломать приватную базу данных Шестёрок и выяснить способ убрать щит вокруг замка.

Не думаю, что кто-то ожидал подобного шага, потому что это было чистое безумие.

***

Возможности протестировать пароли не было до второй ночи моего заключения. Поэтому меня не оставляло обоснованное беспокойство: если окажется, что коды не работают, то я добровольно отдался в пожизненное рабство.

Повернув голову так, чтобы камера клипсы смотрела в сторону от монитора, я подгрузил меню консоли, которое позволяло внести коррективы в настройки аудио и видео: громкость и баланс, яркость и оттенок. Я выкрутил каждую из них до максимума и трижды нажал кнопку "Применить" в нижней части экрана. Затем выставил громкость и яркость на минимум, снова подтвердив выбор нажатием кнопки. В центре экрана появилось появилась небольшое окно, предлагающее ввести

администраторский номер и пароль. Я торопливо вбил выученные наизусть данные. Краем глаза я ещё раз проглядел вбитую информацию на наличие ошибок и нажал ОК. Система задумалась на какое-то время, показавшееся мне вечностью. Затем, к моему облегчению, в окне появилось сообщение: "ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ — ДОСТУП ПОЛУЧЕН".

Теперь у меня был доступ к управляющему сервису разработчиков для теста и отладки различных компонентов развлекательной консоли. Меня залогинило как технического специалиста, но доступ к интранету всё ещё был ограничен. Тем не менее, этого было достаточно для моих целей. Используя дыру в безопасности, оставленную одним из программистов, я мог создать фальшивую администраторскую учётную запись. Сделав это, я получил полный доступ.

Первым делом я хотел уединиться.

Быстро пробежав по нескольким десяткам подменю, я нашёл панель управления Системой Наблюдения за Должниками и вбил в неё свой номер. Система вернула мой профиль с фотографией, сделанной в первый день. В анкете был указан баланс лицевого счёта, зарплата, группа крови, текущий рейтинг проверок — короче, все мельчайшие детали, собранные компанией обо мне. В правом верхнем углу профиля висели два окна с видео: из моей клипсы и из камеры в юните. Клипса "смотрела" куда-то на стену. Видео из юнита демонстрировало мой затылок, который я расположил ровно по центру экрана.

Я выбрал оба видео и зашёл в их конфигурацию. Используя один из эксплойтов перебежчика, я быстро настроил обе камеры на показ архивного видео, записанного в первую ночь, вместо живой трансляции. Теперь, если кому-то вздумается проверить камеры, они увидят, что я сплю в юните, а не просиживаю всю ночь за яростным взломом интранета компании. Затем я запрограммировал камеры переключаться на предзаписанное видео даже после выключения света в юните. Небольшое несоответствие видеопотоков маскировалось за кратковременным искажением, происходившим при переключении в ночной режим.

Я всё ждал, что меня обнаружат и выкинут из системы, но этого не происходило. Мои пароли продолжали работать. Последние шесть дней я провёл за осадой интранета IOI, проникая всё глубже и глубже в сеть. Я чувствовал себя как заключённый из какого-нибудь старого фильма, который каждую ночь возвращается в камеру, чтобы прорыть туннель чайной ложкой.

В итоге, в ночь перед окончательным истощением, я наконец добрался сквозь лабиринт фаерволлов к главной базе данных

Оологического Подразделения. Куш сорван. Куча частных файлов Шестёрок. В ту ночь у меня, наконец, появилась возможность изучить их.

Я заранее продумал, что мне понадобится забрать информацию Шестёрок ссобой, когда соберусь уходить. Поэтому в начале недели я использовал свою администраторскую учётную запись для создания фальшивого запроса на железо. У меня появилась десятизеттабайтовая флешка, доставленная на имя несуществующего работника (Сэм Лоури) в пустой кубикл неподалёку от моего. Убедившись, что клипсовая камера направлена в другую сторону, я пронырнул в кубикл, схватил крошечный накопитель, сунул его в карман и пронёс в свой юнит. Той же ночью после выключения света и отключения камер безопасности, я открыл панель управления консоли и вставил флешку в слот для обновлений прошивки. Теперь я мог скачивать данные из интранета прямо на мой диск.

***

Я надел очки и перчатки от развлекательного центра и растянулся на матрасе. Перед моими глазами отображалась трёхмерная модель базы данных Шестёрок с десятками окон, перекрывающими друг друга. С помощью перчаток я стал управлять этими окнами, разбираясь со структурой хранилища. Самый большой раздел был посвящён Хэллидею. Объём данных о нём был ошеломляющим. На их фоне мой дневник Грааля выглядел жалким блокнотиком. У них была информация, которой я никогда не видел. Даже не подозревал об их существовании. Школьные отчёты успеваемости Хэллидея, домашнее видео его детства, отправленные фанатам письма. Времени читать всё это не было, поэтому я скопировал все интересующие данные на флешку, чтобы (если получится) изучить их позже.

Я сконцентрировался на поиске данных о Замке Anorak'a и собравшихся вокруг него сил Шестёрок, скопировав всю информацию о их вооружении, транспорте, кораблях и численности войск. Плюс всё, что можно было найти о Шаре Осувокса, — который они использовали для создания щита вокруг замка, — включая место его хранения и номер управляющего им Шестёрки.

И тут я сорвал джекпот: папка, содержащая сотни часов видео из симулятора, в которых было записано как Шестёрки нашли и пытаются пройти Третьи Врата. Как все и ожидали, врата находились внутри Замка Anorak'a. Порог крепости могли переступить только те персонажи, у которых имелась копия Хрустального Ключа. К моему отвращение, Сорренто оказался первым человеком, ступившим на территорию замка после

смерти Хэллидея.

Вход в замок вёл в просторное фойе, стены, пол и потолок которого были сделаны из золота. В северную стену были врезаны большие хрустальные двери с маленькой замочной скважиной посередине.

Увидев их, я понял, что смотрю на Третьи Врата.

Быстро пробежавшись по остальным файлам, я пришёл к выводу, что Шестёрки так и не выяснили до сих пор как открыть врата. Просто вставить Хрустальный Ключ в скважину было недостаточно. Вся их команда пыталась понять причину, но так и не достигла какого-либо результата.

Пока данные и видео о Третьих Вратах копировались на флешку, я продолжил копаться в базе Шестёрок. В результате я обнаружил защищённую зону под названием Звёздная Комната. Эта часть была единственной во всей базе, к которой у меня не было доступа. Я создал новую "тестовую учётную запись" и наделил её правами суперпользователя и администраторскими привилегиями. Это сработало: я получил доступ. Информация внутри защищённой зоны делилась на две части: Статус Миссии и Оценка Угроз. Первым делом я зашёл в папку Оценка Угроз. То, что я там увидел, заставило меня побледнеть. Внутри было пять папок, названных Parzival, Art3mis, Aech, Shoto, и Daito. Папку Daito перечёркивал большой красный крест.

Я кликнул по папке Parzival. Открылось подробное досье, которое Шестёрки собрали на меня за последние несколько лет. Свидетельство о рождении. Школьные данные. В самом низу была прикреплена ссылка на виртуальную симуляцию всей нашей беседы с Сорренто в чатлинке, закончившейся взрывом бомбы в трейлере тёти. После того как я залёг на дно, они потеряли мой след. Они собрали тысячи скриншотов и видео с моим персонажем за последние несколько лет, а так же выгрузили всю информацию на мою крепость на Фалько, но где я нахожусь в настоящем мире они не знали. Мои текущие геолокационные данные были помечены как "неизвестно".

Я закрыл окно, вздохнул поглубже и открыл файл Art3mis.

В верхней части располагалось фото молодой девушки с заметно грустной улыбкой. К моему удивлению, она сильно походила на своего героя. Те же тёмные волосы, те же карие глаза и то же самое прекрасное лицо, которое я знал, но с одним небольшим отличием. Большую часть левой половины её лица занимало красновато-розовое родимое пятно. Позже я выяснил, что подобные родинки иногда называют "винными пятнами". На фото она опустила свои чёрные волосы на левый глаза, пытаясь как можно лучше скрыть эту особую примету.

Art3mis упорно убеждала меня, что в жизни она отвратительна, но теперь я видел, что это полная чушь. На мой взгляд, родимое пятно совсем не портило её красоты. Во всяком случае, лицо на фото выглядело гораздо красивее, чем у персонажа, ведь оно было реальным.

В информации под фото было сказано, что её настоящее имя Саманта Эвелин Кук, двадцать два года, жительница Канады, рост метр семьдесят, вес семьдесят шесть килограмм. В файле так же указывался её домашний адрес — Британская Колумбия, Ванкувер, Гринлиф Лейн, 2206 — вместе с кучей других данных, включая группу крови и табели успеваемости вплоть до детского сада.

В нижней части досье я увидел неподписанную ссылку на видео, по клику на которое открылось окно с трансляцией маленького пригородного дома. Спустя несколько секунд, я вдруг понял, что смотрю на дом, где живёт Art3mis.

Нарыв больше информации, я узнал, что за ней следят уже пять месяцев. Её дом находился под прослушкой, судя по найденным многочасовым аудизоаписям, сделанным пока она была в ОАЗИСе. К ним прилагались полные стенограммы каждого услышанного слова, сказанного ею при прохождении первых двух врат.

Следующим я открыл файл Shoto. Они знали его настоящее имя, Акихиде Каратсу, а также домашней адрес в японском городе Осаке. На фотографии был изображён поджарый, крепкий парень с лысой головой. Как и Daito, он не был похож на своего персонажа.

Об Aech'e, судя по всему, они знали меньше всего. Его файл содержал совсем немного информации, фотография отсутствовала: её место занимал скриншот персонажа. В графе имени было указано "Генри Суонсон", но этот псевдоним использовался Джеком Бёртоном в "Большом переполохе в маленьком Китае", так что скорее всего это подделка. Вместо адреса висела надпись "передвигается", под которой расположились ссылки, помеченные как "Недавние Точки Доступа". Судя по всему, там указывались беспроводные точки, к которым Aech подключался при входе в ОАЗИС. Они были повсюду: Бостон, Вашингтон, Нью-Йорк, Филадельфия и, самая последняя, Питтсбург.

Теперь я начал понимать, как Шестёрки вышли на Art3mis и Shoto. IOI владела сотнями региональных телекоммуникационных компаний, что по факту делало их крупнейшим интернет-провайдером в мире. Было достаточно сложно выйти в интернет, не использовав их сеть. Выходит, что IOI незаконно отсеивали

весь трафик в попытке найти и вычислить опасных по их мнению охотников. Единственной причиной, по которой им не удалось отследить меня, заключалась в моей параноидальной предосторожности: я взял в лизинг прямое оптоволоконное соединение до ОАЗИСа прямо из номера.

Я закрыл файл Aech'a и открыл папку Daito, уже опасаясь того, что могу найти там. Как и с остальными, у них было его настоящее имя —Тоширо Йошиаки — и домашний адрес. К досье были прикреплены две новости, освещающие его "самоубийство, и неподписанное видео, датированное днём его смерти. Я кликнул по нему. Это была съёмка с прикреплённой к голове камере, на которой трое крупных мужчин в чёрных лыжных масках (на одном из них и была камера) тихо крались по коридору. Судя по всему, в их наушниках прозвучал приказ, после чего они использовали карточку, чтобы открыть дверь в крохотный однокомантный номер. Жильё Daito. Я с ужасом наблюдал, как они ворвались внутрь, вытащили его из кресла и сбросили с балкона.

Ублюдки сняли даже падение. Видимо, по просьбе Сорренто.

Меня захлестнула волна тошноты. Дождавшись, пока полегчает, я скопировал содержимое всех пяти досье на флешку и открыл папку Статус Миссии. В ней содержались архивы отчётов Оологического Подразделения, предназначающиеся для командования Шестёрок. Рапорты сортировались по дате в порядке убывания. Открыв первый, я увидел копию директивы Нолана Сорренто к совету руководителей IOI. В нём Сорренто предлагал похитить Art3mis и Shoto из своих домов, чтобы заставить помочь открыть Третьи Врата. После того, как Шестёрки получат яйцо и победят в конкурсе, Art3mis и Shoto будут "убраны".

Я сидел в оцепенении. Перечитав документ ещё раз, я почувствовал смесь ярости и паники.

Судя по дате, Сорренто отправил предложение около восьми вечера, всего пять часов назад. Так что его начальство ещё, возможно, даже не видело сообщения. Когда это произойдёт, они скорее всего захотят увидеться с Сорренто, чтобы обсудить план действий. Вполне возможно, что никто не отправит агентов к Art3mis и Shoto до завтра.

У меня всё ещё было время предупредить их. Но чтобы сделать это, надо было значительно пересмотреть свой план побега.

Перед арестом я установил таймер, который через время должен перевести необходимую сумму на счёт IOI, после чего они будут вынуждены освободить меня. Но перевод не поступит в

течение ещё пяти дней. К тому времени, Шестёрки уже упрячут Art3mis и Shoto в какую-нибудь тёмную комнату.

Я не мог позволить себе потратить остаток недели на изучение базы Шестёрок, как планировал раньше. Надо было хватать как можно больше информации и валить прямо сейчас.

До самого рассвета я не сомкнул глаз.

0031

Следующие несколько часов я работал как проклятый. В основном копировал данные из БД Шестёрок на украденный диск. Закончив с этой задачей, я заполнил форму Оологического Запроса Снабжения. Это онлайн-форма, которую командование Шестёрок использует для запроса оружия и снаряжения в ОАЗИСе. Мне нужна была одна особая вещь, и её доставка была назначена на полдень через два дня.

Когда я закончил, было уже половина седьмого утра. До начала следующей смены теподдержки оставалось всего полтора часа и скоро мои соседи по юнитам начнут просыпаться. Времени практически не оставалось.

Открыв свой профиль должника, я занулил мой долговой баланс — деньги, которые, по сути, я им никогда и не был должен. Затем выбрал в меню настроек пункт "Связь и наблюдение за долговыми работниками", который управлял моей клипсой и браслетом безопасности. Наконец я сделал то, что до смерти хотел сделать последнюю неделю — отключил блокировочный механизм на обоих устройствах.

Я почувствовал острую боль, когда клипса открылась и освободила хрящ на левом ухе. Устройство отскочило от плеча и упало на моё колено. В эту же секунду на правой лодыжке разблокировался и упал браслет, открыв взгляду красноватый след содранной кожи.

Итак, жребий брошен. Через клипсу за мной следили не только безопасники IOI. Агенство Защиты Долговых Работников также использовало это видео для проверки соблюдения моих прав. Теперь же, когда я снял её, не будет никаких записей о том, что со мной произойдёт с этого момента. Если служба безопасности корпорации поймает меня, пока я ещё в здании с ворованой флэшкой, на которой полно компромата, я труп. Шестёрки смогут пытать и убить меня, и никто об этом не узнает.

Я сделал ещё пару вещей, связанных с планом побега, и вышел в последний раз из интранета IOI. Сняв очки и перчатки, я открыл эксплуатационную панель рядом с консолью. Под развлекательным модулем, между стенами моего и соседнего юнита, было небольшое пространство. Я достал оттуда тонкий, аккуратно сложенный пакет, который спрятал ранее. Это была вакуумная упаковка с униформой обслуживающего персонала IOI, шапкой и номерным бейджем (как и флешку, эти вещи доставили по моему требованию в соседний кубикл). Я снял свой комбинезон должника и стёр им кровь с уха и шеи. Из-под

матраца я достал пару спрятанных пластырей и залепил мочку уха. Переодевшись в новую форму, я аккуратно извлёк флешку из слота расширения и убрал в карман. Затем я поднял клипсу и проговорил в неё: "Мне нужно в туалет".

Дверь юнита тихо раскрылась. За его пределами был тёмный и пустынный коридор. Я убрал клипсу и комбинезон под матрац, а браслет положил в карман. Затем, напоминая себе дышать, я аккуратно выполз наружу и спустился по лестнице.

На пути к лифту мне попались несколько других должников, но глаз они как обычно не поднимали. Этот факт меня немного успокаивал: я боялся, что кто-нибудь может узнать меня и сообразить, что я ношу форму не по статусу. Стоя перед экспресс-лифтом, я затаил дыхание, пока система сканировала мой бейдж. Прошла целая вечность, и двери раскрылись.

"Доброе утро, мистер Татл, — прозвучало в лифте, когда я шагнул внутрь. — Какой этаж?".

"Фойе", — прохрипел я, и лифт двинулся вниз.

"Гарри Татл" — было написано на моём бейдже. Я наделил выдуманного мистера Татла полным доступ по всему зданию и перепривязал свой браслет на идентификатор Татла так, чтобы он работал как обычное устройство безопасности, используемое обслуживающим персоналом. Когда двери и лифты сканировали меня для подтверждения имеющихся прав доступа, браслет сообщал им, что всё верно, вместо того, что он должен был делать: пронзать мою задницу несколькими тысячами вольт и вырубать меня, пока не прибудут охранники.

Я молчал всю дорогу вниз, стараясь не смотреть в камеры наверху. Вдруг я понял, что записи будут тщательно изучаться, когда всё произойдёт. Возможно, его увидит Сорренто и его начальство. Так что я уставился прямо в объектив камеры, улыбнулся и почесал переносицу средним пальцем.

Лифт доехал до фойе, двери раскрылись. Я почти был уверен, что снаружи меня ждёт армия вооружённой охраны, наведя пушки мне в лицо. Но там стояли лишь кучка офисного планктона среднего звена, дожидаясь лифта. Секунду я тупо глазел на них, а затем вышел из кабинки. Я чувствовал себя, будто пересекаю границу с другой страной.

Поток передозированных кофеином офисных работников сновал вдоль фойе от лифтов ко выходу и наоборот. Это были не должники, а обычные сотрудники, которые могли уйти домой после смены. Они могли даже уволиться при желании. Мне стало интересно, волновало ли их, что тысячи долговых работников живут и трудятся неподалёку, всего в нескольких этажах.

Я увидел пару охранников у ресепшена и постарался

держаться от них подальше, пробираясь вдоль огромного фойе сквозь плотную толпу к автоматическим стеклянным дверям, которые вели на улицу, к свободе. Я пересиливал себя, чтобы не бежать через прибывающих работников. Я просто местный технарь, направляющийся домой после долгой ночи перезагрузок роутеров. Вот и всё. Абсолютно точно я не должник, дерзко сбегающий с десятком зеттабайтов украденной информации о компании в кармане. Нет-нет.

На полпути к двери я услышал странный звук и глянул под ноги. На мне всё ещё были пластиковая обувь должника. Каждый шаг отдавался пронзительным скрипом на напарафиненном мраморном полу, резко выделяясь на фоне звуков, издаваемых обычной деловой обувью. Все движения, казалось, кричат: "Эй, смотрите! Все сюда! Тут чувак в пластиковых ботинках!".

Я продолжад идти. Уже почти в дверях кто-то положил руку мне на плечо. Я замер. "Сэр?" — послышался женский голос.

Я чуть не выпрыгнул за двери, но что-то в её голосе заставило меня остановиться. Повернувшись, я увидел взволнованное лицо высокой женщины слегка за сорок. Тёмно-синий деловой костюм. Портфель. "Сэр, у вас из уха идёт кровь, — поморщилась она. — Сильно".

Я протянул руку и коснулся мочки; на пальцах остался красный след. Судя по всему, пластыри отклеились.

Секунду я стоял как парализованный, не зная что делать дальше. Хотел пуститься в объяснения, но не смог ничего придумать. Так что просто кивнул, пробубнил "спасибо", повернулся и нарочито спокойно вышел наружу.

Морозный утренний ветер чуть не сбил меня с ног. Поймав равновесие, я пошёл вниз по ступеням, остановившись возле мусорки, чтобы выкинуть браслет. Тот упал на дно с приятным глухим стуком.

Добравшись до улицы, я изо всех сил устремился в северном направлении. Будучи единственным человеком без верхней одежды, я немного выделялся среди других людей. Мои ноги быстро онемели, так как под обувью не было носков.

Всё тело продрогло, когда я наконец вошёл в здание Мейлбокса — фирме, сдающей в аренду почтовые ячейки — в четырёх кварталах от площади IOI. За неделю до ареста, я снял здесь ячейку через интернет и оставил в ней новейший портативный комплект подключения. Мейлбокс был абсолютно автоматизирован, поэтому работников там не было, а когда я вошёл, не было даже клиентов. Я отыскал свою ячейку, ввёл код и достал портативный комплект, тут же присев на пол и распаковав пакет прямо на месте. Я растёр озябшие руки, пока пальцам не

вернулась чувствительность, надел очки и перчатки, и вошёл в ОАЗИС. Gregarious Simulation Systems находилась менее, чем в полутора километрах отсюда, поэтому мне удалось воспользоваться их точкой доступа вместо городских, принадлежавших IOI.

Моё сердце чуть не выпрыгнуло из груди, когда я залогинился. Восьмидневный оффлайн — личный рекорд. Мой персонаж медленно появился на смотровой площадке крепости, и я в восхищении осмотрел своё виртуальное тело, как любимый костюм, который давно не надевал. Тут же появилось окно, информирующее о пришедших сообщениях от Aech'a и Shoto. К моему удивлению, было письмо и от Art3mis. Все трое хотели знать, где я пропадал, и что за чертовщина творится со мной.

Первой я ответил Art3mis, написал ей, что Шестёрки знают кто она, где живёт и держат её под колпаком. Так же предупредил об их планах похитить её. Как доказательство я прикрепил к письмо её досье с флэшки. Затем вежливо порекомендовал ей покинуть дом и рвать когти.

"Не собирай вещи, не прощайся ни с кем, — писал я. — Уезжай прямо сейчас и спрячься где-нибудь. Убедись, что за тобой нет слежки. Потом найди неподконтрольную IOI точку доступа и выходи онлайн. Я встречу тебя в Подвале у Aech'a как только смогу. И не переживай — у меня есть и хорошие новости."

В конце я приписал: "PS: Я думаю, что в реальной жизни ты гораздо красивее."

Похожие письма (за исключением постскриптума) я отправил и Aech'y с Shoto, вместе с досье, собранными на них Шестёрками. Затем открыл БД Реестра Жителей Соединённых Штатов и попытался залогиниться. К моему великому облечению, купленный пароль всё ещё работал и я смог открыть поддельное досье Брайса Линча, которое создавал сам. Сейчас на фото было изображение из моей отработки долга, а через лицо оттиснена надпись БЕГЛЕЦ В РОЗЫСКЕ. IOI уже сообщила, что мистер Линч — сбежавший должник.

Полное удаление досье не заняло много времени, а мои отпечатки пальцев и сетчатки вернулись в мой оригинальный профиль. Несколькими минутами позже я отключился от БД, Брюса Линча больше не существовало, а я снова был Вэйдом Уотсом.

***

Выйдя из Мейлбокса я тормознул автотакси, которое принадлежало местной компании, а не SupraCab, полностью принадлежавшей IOI.

Забравшись внутрь я затаил дыхание и приложил палец к

сканеру. Дисплей мигнул зелёным светом. Система распознала меня как Вэйда Уотса, а не беглого должника Брюса Линча.

"Доброе утро, мистер Уотс. Куда прикажете?" — спросил автопилот.

Я назвал адрес магазина одежды в центре, рядом с общежитием Государственного Университета Огайо. Место называлось Thr3ads и специализировалось на "уличной городской хай-тек одежде". Забежав внутрь, я купил джинсы и свитер. Эти вещи относились к числу "дихотомической одежды", что означало возможность подключения к ОАЗИСу. У них не было тактильных вещей, но штаны и майка могли связываться с моим портативным набором подключения, позволяя передавать данные положении моего тела и конечностей, упрощая управление персонажем по сравнению с одними только перчатками. Вдовесок я купил несколько упаковок носков и нижнего белья, куртку из искуственной кожи, пару ботинок и чёрную вязаную шапочку — прикрыть мёрзнущую коротко стриженую черепушку.

Несколькими минутами позже я вышел из магазина в обновках. Снова подул холодный ветер — я застегнул куртку и надел шапку. Гораздо лучше. Засунув одноразовый костюм тех.поддержки и пластиковую обувь должника в мусорное ведро, я пошёл по улице изучая магазины. Я смотрел в пол, чтобы не встретиться взглядом с кем-то из потока угрюмых студентов, проходящего мимо меня.

Через несколько зданий я просочился в магазинчик Vend-All (торгуем всем — прим. перев.). Внутри рядами стояли торговые автоматы, продающие всё, что только можно представить. Один из них, подписаный как ЗАЩИТОМАТ, предлагал средства индивидуальной защиты — лёгкую нательную броню, химические репелленты, и огромный выбор оружия. Я нажал на экран машины и прокрутил каталог. После недолгих раздумий решил выбрать бронежилет и Глок 47 с тремя запасными обоймами к нему. Ещё прикупил небольшой газовый баллончик и оплатил всё, приложив правую ладонь к сканеру. Машина идентифицировала меня, проверив криминальную историю.

ИМЯ: ВЭЙД УОТС ЗАКАЗ В ОБРАБОТКЕ
СПОСОБ ОПЛАТЫ: БЕЗНАЛИЧНЫЙ РАСЧЁТ
СТАТУС: ИДЕАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ ПОКУПОК
ОГРАНИЧЕНИЯ: ОТСУТСТВУЮТ
ПОДТВЕРЖДЕНО! СПАСИБО ЗА ПОКУПКУ!

В лоток у моих ног с тяжёлым металлическим стуком упали покупки. Сунул балончик в карман и надев бронежилет под свою новую рубашку, я освободил Глок из прозрачного блистера. Впервые в жизни я держал в руках настоящее оружие. Хотя, в

руках он лежал привычно, так как я тысячу раз стрелял из виртуального оружия в ОАЗИСе. Я нажал небольшую кнопку начальных установок на стволе, и пистолет издал звук. Я недолго подержал оружие в правой руке, затем в левой. Пистолет пикнул второй раз, сообщая об окончании сканирования. Теперь из него мог стрелять только я. Внутри пистолета включился встроенный таймер, предотвращающий стрельбу из него в следующие двенадцать часов ("кулдаун"), но его наличие всё равно придавало сил.

Я направился в клуб ОАЗИСа в нескольких кварталах от меня, входящий во франшизу Plug (подключайся — прим. перев.). Знак с потускневшей подсветкой, на которой был изображён антропоморфный опто-волоконный кабель, предлагал "Доступ к ОАЗИСу со скоростью света! Дешёвая аренда железа! Приватные комнаты! Открыты 24/7/365!". Реклама Plug встречалась мне много раз. У них была репутация компании с завышенными ценами и устаревшим оборудованием, но при этом с быстрым, надёжным и безобрывным соединением. А для меня основным преимуществом было то, что они были одной из сетей клубов ОАЗИСа, не принадлежащих IOI или их дочерним компаниям.

Датчик движения пискнул, когда я вошёл внутрь. Справа от меня располагалась пустая зона ожидания. Пол устилал старый и запятнанный ковёр, да и всё помещение пропахло промышленным дезинфицирующим средством. Из-за пуленепробиваемой перегородки поверх меня смотрел отсутствующим взглядом клерк. Двадцать с небольшим лет, ирокез на голове, всё лицо усеянно пирсингом. На глазах были надеты бифокальные очки, в которые он мог видеть полупрозрачную проекцию ОАЗИСа, не переставя следить за происходящим в реальном мире. Когда он заговорил, я отметил про себя его заточенные зубы. "Добро пожаловать в Plug, — пробубнил он монотонно. — У нас есть свободные комнаты, поэтому вам не придётся ждать. Расценки указаны прямо здесь". Он указал на экран, стоящий прямо передо мной, после чего его взгляд снова сфокусировался на происходящем в очках.

Я глянул на прайс. На выбор предлагались десятки комплектов подключения различного качества и стоимости. Эконом, Стандарт, Делюкс. Я открыл подробное описание каждого из них. Можно было платить поминутно или сразу за час. В стоимость входили очки и пара перчаток, но за костюм бралась дополнительная плата. Договор аренды содержал уйму текста мелким шрифтом о необходимости заплатить за повреждённое железо и о том, что Plug не несёт ответственности за твои действия, особенно если они были незаконными.

"Я бы хотел взять делюксовый комплект на двадцать часов", — наконец, решил я.

Клерк приподнял очки: "Оплата вперёд, вы в курсе?"

Я кивнул: "Так же я хочу толстый канал. Мне понадобится загрузить много данных в свой аккаунт".

"Закачка за дополнительную плату. Сколько информации?".

"Десять зеттабайт".

"Чёрт, — удивился он. — Что вы собрались загружать? Библиотеку конгресса?".

Я пропустил вопрос мимо ушей: "Так же мне понадобится пакет обновления Мондо".

"Ещё бы, — осторожно отметил клерк. — С вас одиннадцать кусков. Просто приложите палец вот сюда и сумма спишется сама".

Он более, чем удивился, когда транзакция была одобрена, но в итоге просто пожал плечами и протянул карту, очки и перчатки. "Комната четырнадцать. Последняя дверь справа. Туалет в конце коридора. Если вы загадите комнату, мы будем вынуждены удержать страховой взнос. Блевота, моча, сперма и так далее. И именно мнё придётся это всё убирать, поэтому проявите уважение, ладно?".

"Замётано".

"Приятного отдыха".

"Спасибо".

Комната четырнадцать оказалась пуленепробиваемым помещением десять на десять метров с новой моделью комплекта подключения в центре. Я закрыл за собой дверь и подсоединился к комплекту. Винил на кресле оказался изношенным и треснувшим. Я вставил флешку в слот на передней части консоли и улыбнулся, когда она устойчиво заблокировалась там.

"Макс?" — сказал я в воздух, залогинившись. Эта команда восстановила данные Макса, которые я сохранил в своём аккаунте.

Улыбающаяся физиономия Макса появилась на всех мониторах командного центра. "З-з-здорово, компадре! — начал заикаться он. — К-к-как оно?".

"Всё отлично, дружище. Но разговоры в сторону. У нас куча работы".

Я открыл панель управления аккаунтами и начал загрузку с флешки. Оплатив GSS абонентскую плату за безграничное дисковое хранилище, я собирался протестировать его пределы. Даже с широкополосным оптоволоконным подключением Plug'a, ожидаемое время всех десяти зеттабайта составляло больше трёх часов. Я пересортировал последовательность загрузки, чтобы

нужные мне прямо сейчас файлы залились первыми. Как только данные попадали на мой аккаунт ОАЗИСа, я получал немедленный доступ к ним и даже возможность пересылать их другим пользователям.

Первым делом я разослал всем крупнейшим новостным компаниям подробный отчёт о том, как IOI пытались убить меня, как убили Daito и как планировали убить Art3mis и Shoto. К сообщению я прикрепил один из видеороликов, полученных из базы данных Шестёрок: съёмку расправы над Daito. Так же я добавил обращение Сорренто с предложением похитить Art3mis и Shoto. И наконец, виртуальную копию нашей сессии в чатлинке с Сорренто, запикав только то место, где он произнёс моё имя, и замылив изображение моей школьной фотографии. Я всё ещё был не готов разоблачаться перед миром. Опубликация нередактированного видео шла по моей задумке позже, после реализации остального плана. Тогда это уже не будет играть роли.

Пятнадцать минут я составлял последний емейл, который собирался послать всем пользователям ОАЗИСа. Оставшись удовлетворён результатом, я сохранил письмо в черновики и подключился к Подвалу Aech'a.

Когда мой персонаж появился внутри чатрума, Aech, Art3mis и Shoto уже ждали меня.

0032

"Z! — завопил Aech, не успел мой персонаж материализоваться. — Что за нахрен, чувак? Куда ты пропал? Я пытаюсь достучаться до тебя уже больше недели!".

"Как и я, — добавил Shoto. — Где ты был? И как тебе удалось достать эти файлы из базы Шестёрок?".

"Это долгая история, — ответил я. — Сначала о главном". Я повернулся к Shoto и Art3mis: "Вы покинули дома?".

Они синхронно кивнули.

"И залогинились из безопасного места?".

"Да, — ответил Shoto. — Я сейчас манга-кафе".

"А я в аэропорту Ванкувера, — сказала Art3mis. Впервые за долгие месяцы я снова услышал её голос. — Сижу в позе эмбриона внутри публичной кабины доступа к ОАЗИСу. Выбежала из дома, собрав только одежду, так что надеюсь, присланная тобой информациия достоверна".

"Так и есть, — ответил я. — Доверься мне".

"Почему ты так в этом уверен?" — спросил Shoto.

"Потому что я взломал Базу Данных Шестёрок и самолично скачал всё это".

Все трое молча уставились на меня. Aech приподнял брови: "И как тебе это удалось, Z?".

"Я притворился другим человеком и проник в штаб-квартиру IOI под видом должника. Там и был в последние восемь дней. Только что сбежал оттуда".

"Твою мать! — вырвалось у Shoto. — Серьёзно?".

Я кивнул.

"Чувак, да у тебя яйца твёрже адамантия, — одобрительно сказал Aec. — Уважаю".

"Спасибо. Приятно".

"Представим на секундочку, что ты не наобманываешь нас, — сказала Art3mis. — Но откуда у зачуханного должника доступ к секретным досье и записям компании?".

Я повернулся к ней: "У должников есть ограниченный доступ к интранету компании через юнитовую развлекательную систему, стоящую за фаерволлом. Оттуда мне удалось использовать несколько лазеек и уязвимостей, оставленных разработчиками, чтобы добраться до сети и взломать непосредственно частную базу Шестёрок".

Shoto с трепетом смотрел на меня: "Ты правда сделал всё это? В одиночку?".

"Так точно, сэр".

"Чудо, что они не поймали и не убили тебя, — сказала Art3mis. — Зачем было так тупо рисковать?".

"А ты как думаешь? Попробовать найти путь сквозь их щит и добраться до Третьих Врат, — я пожал плечами. — Это был единственный план, который пришёл мне в голову за такой короткий промежуток времени".

"Z, — ухмыльнулся Aech. — Да ты же сумасшедший сукин сын". Он подошёл ближе и дал мне пять: "Но за это я тебя и люблю, мужик!".

Art3mis нахмурилась: "Конечно, обнаружив секретные файлы на нас, ты просто не смог удержаться посмотреть на них?".

"Мне пришлось посмотреть на них! — запротестовал я. — Чтобы выяснить как много они знают о нас! Ты бы поступила точно так же".

Она вытянула средний палец: "Нет, не поступила бы. Я уважаю чужую частную жизнь!".

"Успокойся, Art3mis! — вклинился Aech. — Возможно, он спас вам жизнь".

Эти слова повоздействовали на неё. "Хорошо, — сказала она. — Забыли". Но я догадывался, что она всё ещё злилась

Не зная, как её подбодрить, я продолжил.

"Каждому из вас отослана копия вытащенных мною данных. Десять зеттабайт. Должно быть, они уже дошли, — я подождал, пока они проверят свои ящики. — Их база по Хэллидею просто нереальных масштабов. Там вся его жизнь. Они взяли интервью у всех, кто знал Хэллидея. На полное изучение могли уйти месяцы".

Я замолчал на несколько минут, пока их глаза бегали по присланной информации.

"Вау! — выкрикнул Shoto. — Это невероятно". Он глянул на меня: "Как тебе удалось выбраться со всем этим добром?".

"Только будучи супер-осторожным".

"Aech прав, — сказала Art3mis, качая головой. — Ты мозг". Помедлив секунду, она добавила: "Спасибо за предупреждение, Z. Я у тебя в долгу".

Я уже открыл было рот, чтобы ответить "пожалуйста", но не смог произнести ни слова.

"Согласен, — сказал Shoto. — Я тоже. Спасибо".

"Не парьтесь, ребята", — в конце-концов выдавил я из себя.

"Ну так, — сказал Aech. — Порази нас теперь плохими новостями. Как близко Шестёрки подобрались к Третьим Вратам?".

"Не переживай по этому поводу, — улыбнулся я. — Они понятия не имеют как их открыть".

Art3mis и Shoto недоверчиво уставились на меня. Aech же

широко улыбнулся и начал стучать себя по голове, воздевая руки к небу, будто танцуя под неслышимую идиотскую музыку. "Да! Да!" — пел он.

"Ты пошутил что ли?" — спросил Shoto.

Я покачал головой.

"Ты не пошутил?" — предположила Art3mis. — "Но как так вышло? У Сорренто есть Хрустальный Ключ и он знает, где находятся врата. Всё, что ему осталось, это открыть хреновы двери и войти внутрь, не так ли?".

"Это прокатило с первыми двумя вратами, — ответил я. — Но к Третьим нужен другой подход". Я открыл большое видеоокно в воздухе за своей спиной: "Гляньте. Это из видеоархива Шестёрок. Запись их первой попытки открыть врата".

Я включил запись. Ролик начинался с того, что персонаж Сорренто стоял перед воротами Замка Anorak'a. Многие годы до этого неприступные ворота крепости автоматически распахнулись перед Сорренто, будто двери в супермаркете. "Войти может только персонаж с копией Хрустального Ключа, — пояснил я. — Если у персонажа таковой отсутствует, пересечь черту даже открытых ворот он не сможет".

Мы наблюдали, как Сорренто идёт через ворота к просторному отделанному золотом фойе за ними. Его персонаж пересёк полированный пол и подошёл к большим хрустальным дверям у северной стены. В центре двери находилась замочная скважина, а прямо над ней в гранёной поверхности двери были выгравированы три слова: МИЛОСЕРДИЕ. НАДЕЖДА. ВЕРА.

Сорренто подошёл ближе, держа в руках Хрустальный Ключ. Персонаж сунул его в скважину и повернул. Ничего не произошло.

Сорренто обратил внимание на слова, выгравированные в воротах. "Милосердие, надежда, вера", — громко прочитал он. И снова ничего.

Персонаж вытащил ключ, прочитал слова ещё раз, вставил ключ и повернул. Ни-че-го.

Я следил за реакцией Aech'a, Art3mis и Shoto, пока те смотрели видео. Их возбуждённость и любопытство переросло в концентрацию в ходе попыток разгадать стоящую перед ними головоломку. Я приостановил видео. "При каждом входе за Сорренто стояла команда консультантов и исследователей, наблюдающих за каждым его шагом, — сказал я. — На некоторых записях слышны их голоса, высказывающие предположения и дающие советы через комлинк. Но пока их помощь была не особо полезной. Смотрите...".

На видео Сорренто в очередной раз пытался открыть врата,

делая всё как и прежде, но ключ повернул не по часовой стрелки, а в обратном направлении.

"Они перепробовали все глупости, которые вы можете себе представить, — сказал я. — Сорренто читал слова на воротах по-латински. И на эльфийском. На клингонском. Потом зациклились на Первом Послании к Коринфянам, стих 13, строфа 13 из Библии, в котором содержатся слова "милосердие, надежда и вера". Судя по всему, "милосердие, надежда и вера" — это имена трёх святых мучеников. Последние дни Шестёрки потратили, чтобы собрать эту информацию в кучу".

"Идиоты, — сказал Aech. — Хэллидей был атеистом".

"Сейчас они в отчаянии, — сказал я. — Сорренто разве что не преклонял колено, не танцевал и не совал мизинец в замочную скважину".

"Наверное, это у них следующим делом на повестке дня", — улыбнулся Shoto.

"Милосердие, надежда, вера, — повторила Art3mis медленно и повернулась ко мне. — Откуда я это знаю?".

"Да, — подтвердил Aech. — Слова звучат знакомо".

"Мне тоже понадобилось некоторое время, чтобы вспомнить", — сказал я.

Все трое выжидающе уставились на меня.

"Произнесите их в обратном порядке, — предложил я. — "А лучше — спойте в обратном порядке".

Art3mis прищурилась: "Вера, надежда, милосердие". Она повторила это ещё несколько раз, пока на её лицо не озарило понимание. И она запела: "Милосердие, надежда и вера..."

Aech подхватил следующую строку: "Сердце, разум и тело..."

"Вместе магическую тройку дают!" — триумфально закончил Shoto.

"Школьный рок!" — закричали они в унисон.

"Вот видите? — сказал я. — Знал же, что вы справитесь, умники".

"Three Is a Magick Number", музыка и слова Боба Дорофа, — продекламировала Art3mis, словно у неё в голове была целая энциклопедия. — Написана в 1973 году".

Я улыбнулся ей: "У меня есть кое-какое предположение. Думаю, таким образом Хэллидей даёт нам понять сколько нужно ключей, чтобы открыть Третьи Врата".

Art3mis улыбнулась и пропела: "Вместе тройку дают".

"Ни больше, ни меньше", — продолжил Shoto.

"Даже думать не надо", — добавил Aech.

"Тройка, — закончил я, — магическая цифра". Я достал свой Хрустальный Ключ и поднял перед собой, остальные последовали

моему примеру: "У нас четыре копии ключа. Если хотя бы трое из нас смогут добраться до врат, мы откроем их".

"А что дальше? — спросил Aech. — Все вместе одновременно войдём в них?".

"Что, если только один сможет войти в открытые врата?", — добавила Art3mis.

"Сомневаюсь, что Хэллидей настроил их именно так", — сказал я.

"Кто знает, о чём этот сумасшедший полудурок думает?" — раздражённо сказала Art3mis. — Он играл с нами с самого начала, и продолжает это делать. С чего это ему понадобилось три копии Хрустального Ключа для открытия врат?".

"Может, потому что он хочет сплотить нас и заставить работать вместе?", — предположил я.

"Или жаждет большого, драматичного финала, — высказал своё мнение Aech. — Подумай сам. Если сразу три персонажа войдут в Третьи Врата одновременно, между ними начнётся гонка за право достигнуть яйца первым".

"Хэллидей был сумасшедшим, ублюдочным садистом", — пробубнила Art3mis.

"Угу, — кивнул Aech. — Это точно".

"Взгляните на это с другой стороны, — встрял Shoto. — Если бы Хэллидей не настроил врата на необходимость трёх ключей... Шестёрки бы уже добрались до пасхалки".

"Но у Шестёрок десятки персонажей, имеющих ключи, — возразил Aech. — Они могут открыть их прямо сейчас, если додумаются как это сделать".

"Дилетанты, — сказала Art3mis. — Они сами виноваты, что не помнят наизусть песни из Школьного Рока. Как эти дураки вообще добрались так далеко?".

"Обманом, — отметил я. — Забыла?".

"Ах, точно. Как я могла запамятовать", — она улыбнулась мне, и я ощутил дрожь в коленях.

"Но то, что Шестёрки не догадались как открыть врата, ещё не означает, что они не сделают этого случайно в ближайшее время", — заметил Shoto.

Я кивнул: "Shoto прав. Рано или поздно, они поймут связь с Школьным Роком, поэтому мы не можем терять больше ни минуты".

"Отлично, так чего же мы ждём? — нетерпеливо спросил Shoto. — Мы знаем где врата и как их открыть! Так сделаем это! И пусть победит сильнейший охотник!".

"Ты кое-что забыл, Shoto-сан, — сказал Aech. — Parzival забыл упомянуть о том, как нам просочиться через щит, пробиться

сквозь армию Шестёрок и попасть в замок". Он развернулся ко мне: "У тебя ведь есть план, Z, не так ли?".

"Безусловно, — ответил я. — Как раз собирался рассказать". Я провёл рукой в воздухе, и передо мной появилась трёхмерная голограмма Замка Anorak'a. Его окружала голубая полупрозрачная сфера, созданная Шаром Осувокса. Я ткнул в неё пальцем: "Щит исчезнет сам собой в полдень понедельника, примерно через тридцать шесть часов. После этого мы просто пройдём сквозь парадный вход замка".

"Щит исчезнет? Сам по себе? — повторила Art3mis. — Кланы атакую сферу ядерными бомбами уже две недели, но даже не повредили её. Как ты собираешься заставить её `исчезнуть саму по себе`?".

"Я уже позаботился об этом, — заверил я. — Просто положитесь на меня".

"Я верю тебе, Z, — сказал Aech. — Но даже если щита не будет, нам всё равно придётся пробиваться сквозь крупнейшую в ОАЗИСе армию, чтобы добраться до замка". Он указал на голограмму, в то место, где были изображены позиции пехоты Шестёрок, сидящей внутри сферы: "Что насчёт этих идиотов? И их танков? И кораблей?".

"Очевидно, нам понадобится небольшая помощь", — сказал я.

"Куча помощи", — уточнила Art3mis.

"И кого мы, собственно, убедим помочь нам в битве против армии Шестёрок?" — спросил Aech.

"Всех, — сказал я. — Каждого охотника". Я открыл окно с коротким емейлом, который я составил перед входом в Подвал. "Я разошлю это сообщение сегодня вечером всем пользователям ОАЗИСа." Братья охотники, настал тёмный день. Спустя годы лжи, эксплуатации и мошенничества, Шестёрки, наконец, купили и пробились к Третьим Вратам. Как вы знаете, IOI оградила Замок Anorak'a в попытке не дать всем остальным добраться до яйца. Мы так же знаем, что они использовали нечестные методы для деанонимизации представляющих угрозу охотников с целью похищения и убийства. Если охотники всего мира не сплотятся для того, чтобы остановить Шестёрок, те доберутся до яйца и выиграют в конкурсе. Тогда ОАЗИС попадёт в их империалистичные руки. Время настало. Наша атака на армию Шестёрок состоится завтра в полдень по времени ОАЗИСа. Присоединяйтесь! С уважением, Aech, Art3mis, Parzival и Shoto".

"Мошенничество? — сказала Art3mis, дочитав до конца. — Ты со словарём это писал что ли?".

"Мне хотелось, чтобы это звучало, как бы сказать, величественно, — ответил я. — Официально".

"Мне нравится, Z, — подытожил Aech. — Это действительно будоражит кровь".

"Спасибо, Aech".

"Итак, это и есть твой план? — спросила Art3mis. — Заспамить весь ОАЗИС просьбой о помощи?".

"Ну, да. Это мой план".

"И ты правда думаешь, что все прочитают и рванутся помогать нам бороться с Шестёрками? — недоверчиво сказала она. — Просто прикола ради?".

"Да, думаю".

Aech кивнул: "Он прав. Никто не хочет, чтобы Шестёрки победили. И уж точно, чтобы IOI захватила власть над ОАЗИСом. Люди ухватятся за шанс подавить Шестёрок. Да и какой охотник устоит от соблазна поучаствовать в такой эпической и исторической битве?"

"А кланы не решат, что мы просто используем их, чтобы самим добраться до ворот?" — усомнился Shoto.

"Конечно, — ответил я. — Но большинству из них уже всё равно. Всем понятно, что конец Охоты не за горами. Думаешь, люди не предпочтут увидеть победителем кого-то из нас вместо Сорренто и Шестёрок?".

"Ты прав. Емейл может сработать", — вдруг согласилась Art3mis.

"Z, — Aech похлопал меня по плечу. — Ты великий злой гений! Когда письмо разойдётся, СМИ с ума посходят! Текст распространится как дикий огонь. К указанному времени каждый персонаж ОАЗИСа будет на Ктонии".

"Будем надеяться", — сказал я.

"Так, ладно, они придут, — сказала Art3mis. — Но сколько из них будут реально драться, завидев стоящую против нас мощь? Большинство, скорее, просто усядется с попкорном перед монитором и будет наблюдать как нам надирают задницу".

"И такое возможно, — сказал я. — Но кланы нам наверняка помогут. Им нечего терять. И нам не обязательно побеждать армию Шестёрок. Надо просто прорубиться через них ко входу в замок и добраться до ворот".

"Трое из нас должны дойти до врат, — сказал Aech. — Если это сделает только один или двое, мы проиграли".

"Верно, — сказал я. — Поэтому нам придётся сильно постараться, чтобы не умереть".

Art3mis и Aech нервно захохотали. Shoto покачал головой. "Если даже мы откроем врата, то нам всё равно придётся иметь дело с тем, что внутри, — сказал он. — И это будет явно сложнее, чем в случае с первыми двумя".

"Давай подумаем об этом позже, — предложил я. — Когда доберёмся до них".

"Отлично, — сказал Shoto. — Давайте сделаем это".

"Я с вами", — присоединился Aech.

"Вы двое действительно согласны с этим?" — спросила Art3mis.

"У тебя есть идея получше, сестрёнка?" — вопросом на вопрос ответил Aech.

Она пожала плечами: "Нет. Абсолютно никаких".

"Вот и отлично, — резюмировал Aech. — Вопрос решён".

Я закрыл письмо. "Я разослал вам по копии. Разошлите её всем из контакт-листа сегодня вечером. Опубликуйте в блогах. Транслируйте на ПОВ-каналах. У нас есть тридцать шесть часов, чтобы распространить текст. Этого должно быть достаточно, чтобы все могли собраться и привести своих персонажей на Ктонию".

"Как только Шестёрки пронюхают всё это, они начнут готовиться к атаке, — сказала Art3mis. — И попытаются остановить нас".

"Скорее, они просто посмеются над этим, — возразил я. — Они думают, что их щит нерушим".

"Так и есть, — вздохнула Art3mis. — Надеюсь, ты был прав насчёт его отключения".

"Не беспокойся".

"Действительно, чего бы мне беспокоиться? — огрызнулась Art3mis. — Хочу напомнить, что сейчас я в бегах и мне негде жить! Я залогинилась с публичного терминала в аэропорту, оплачивая канал поминутно. Я не могу биться прямо отсюда, не говоря уже о прохождении Третьих Врат. А пойти мне некуда".

Shoto кивнул: "Мне тоже не хочется оставаться здесь, в арендованной комнатке манга-кафе в Осаке. Я чувствую себя слишком уязвимым. И не думаю, что оставаться тут безопасно, пока агенты Шестёрок ищут меня".

Art3mis посмотрела на меня: "Есть предложения?".

"Ненавижу разочаровывать вас, ребята, но я сам сейчас бездомный и зашёл с публичного терминала, — сказал я. — И уже более года скрываюсь от Шестёрок, не забыли?".

"У меня трейлер, — сказал Aech. — Вы можете присоединиться ко мне. Но не думаю, что у меня выйдет заехать в Колумбус, Ванкувер и Японию за ближайшие тридцать шесть часов".

"Думаю, я могу помочь вам, ребята", — прозвучал зычный голос.

Мы разом подпрыгнули и обернулись на звук, увидев

высокого седоволосого мужчину, появившегося прямо позади нас. Это был Great and Powerful Og. Персонаж Огдена Морроу. И он не медленно материализовывался, как обычно это делали персонажи при входе в чатрумы, а просто возник из ниоткуда, будто всё это время был здесь, но только сейчас решил показаться.

"Кто-нибудь из вас бывал в Орегоне? — спросил он. — Здесь очень хорошо в это время года".

0033

Мы в безмолвии уставились на Огдена.

"Как вы сюда попали? — наконец спросил Aech, подняв с пола челюсть. — Это частный чатрум".

"Да, я в курсе, — немного смутился Морроу. — Но боюсь, что я за вами четырьмя уже некоторое время подслушиваю. И надеюсь, что вы примете мои глубочайшие извинения за нарушение вашей конфиденциальности. И уверяю вас, я делал это из лучших побуждений".

"При всём моём уважении, сэр, — вставила Art3mis. — Вы не ответили на его вопрос. Как вы получили доступ к чатруму без приглашения? Более того, так, что никто из нас даже не знал о вашем присутствии?".

"Прошу простить меня. Я могу понять, почему это беспокоит вас, но, право, не стоит. Мой персонаж обладает многими уникальными способностями, в числе которых и возможность заходить в приватные чатрумы без приглашений." Пока Морроу говорил, он ходил между полками Aech'а и рассматривал его коллекцию винтажных дополнений к РПГ. "Ещё до запуска ОАЗИСа, когда мы с Джимом создали наших персонажей, мы дали им суперпользовательский доступ ко всему симулятору. В дополнение к бессмертию и неуязвимости наши герои могут ходить где угодно и творить что угодно. Теперь, когда Anorak'а не стало, такие силы есть только у меня". Он повернулся к нам: "Никто больше не может вас подслушивать. Тем более никто из Шестёрок. Протоколы шифрования чатрумов непробиваемы, можете мне поверить, — Огден слегка улыбнулся. — Моё присутсвие здесь этого не опровергает".

"Это он толкнул стопку комиксов! — сказал я Aech'у. — После нашей первой встречи здесь, помнишь? Я говорил, что это не глитч!"

Og гивнул и виновато пожал плечами: "Это был я. Иногда я бываю таким неуклюжим".

Ещё одна короткая пауза, за которую я-таки набрался храбрости обратиться к гостю прямо. "Мистер Морроу...", — начал было я.

"Прошу, — Морроу поднял руку, — называйте меня Og".

"Хорошо, — ответил я, нервно посмеиваясь. Несмотря на сложившиеся обстоятельства, я был в глубоком шоке от встречи со звездой и ещё не мог поверить, что разговариваю с самим Огденом Морроу. — Og. Можете ли вы объяснить зачем вы нас подслушивали?".

"Потому что хочу помочь, — был его ответ. — И из того, что я слышал немного раньше, выходит, что вам пригодится любая помощь". Мы обменялись нервными взглядами друг с другом, и от Og' а не ускользнул наш скепсис. "Пожалуйста, не поймите меня неправильно, — продолжил он. — Я не предлагаю вам подсказок или какую-либо информацию, способную помочь добраться до пасхалки. Это разрушит весь фан, не находите?". Он снова подошёл к нам, и его голос наполнился серьёзностью: "Перед смертью Джима я обещал ему, что сделаю всё, что могу, чтобы защитить дух и чистоту его состязания. Поэтому я здесь".

"Но сэр... Og. В вашей биографии вы писали, что не разговаривали с Джимом в последние десять лет его жизни", — сказал я.

Морроу весело улыбнулся в ответ: "Брось, парень. Ты же не можешь верить всему, что читаешь". Он засмеялся. "На самом деле, это почти правда. Я не говорил с Джимом последние его десять лет. Но не за несколько недель до его смерти, — Огден сделал паузу. — В то время я даже не знал, что он болен. Внезапно он пригласил меня, и мы встретились в чатруме вроде этого. Тогда он и рассказал мне о болезни, состязании и планах. Он опасался, что во Вратах ещё могли остаться баги. Или могли появиться неожиданные сложности, которые бы помешали состязанию проходить так, как он задумал".

"Наример Шестёрки?" — спросил Shoto.

"Именно. Например Шестёрки. И Джим попросил меня отслеживать ход состязания и вмешиваться, если понадобится". Он почесал бороду: "Честно сказать, я не хотел брать на себя такую ответственность. Но это была последняя просьба моего старейшего друга и я не мог не согласиться. И последние шесть лет я наблюдал со стороны. И хотя Шестёрки делали всё, чтобы повернуть удачу против вас, каким-то образом вы четверо выбирались сами. Но услышав вашу нынешнюю ситуацию, я решил перейти к активным действиям, чтобы поддержать чистоту игры Джима".

Я, Art3mis, Shoto и Aech удивлённо переглянулись, словно ища подтверждения друг у друга, что у нас не галлюцинации, и это всё происходит в действительности.

"Я хочу предложить вам убежище у себя в Орегоне, — продолжил Og. — Оттуда вы сможете выполнить свой план и завершить поиски, не опасаясь того, что Шестёрки вас выследят и постучат в дверь. Я могу предложить каждому из вас самые выдающиеся комплекты подключения, оптоволоконное соединение с ОАЗИСом и всё, что вам может понадобиться".

И снова пауза ошарашенного молчания. "Спасибо, сэр!" —

наконец выдавил я, изо всех сил сдерживаясь, чтобы не упасть на колени и не начать отбивать поклоны.

"Это меньшее, что я могу сделать".

"Это невероятно щедрое предложение, мистер Морроу, — сказал Shoto, — но я живу в Японии".

"Я знаю, Shoto, и уже отправил за тобой чартер. Он ждёт в аэропорту Осаки. Если скажешь мне свой адрес, я отправлю туда лимузин".

Несколько секунд Shoto не мог вымолвить и слова, затем низко поклонился: "Аригато, Морроу-сан".

"Не стоит, парень, — Огден повернулся к Art3mis. — Юная леди, я так понимаю, вы сейчас в аэропорту Ванкувера? Для вас у меня тоже заготовлен транспорт. Водитель ждёт вас в зоне выдачи багажа, держа табличку "Бенатар". Он отвезёт вас к самолёту, который я заказал для вас".

Я подумал, что Art3mis может тоже поклониться, но она подбежала к Og'у и крепко обняла его. "Спасибо, Og. Спасибо, спасибо, спасибо!" — безостановочно повторяла она.

"Не за что, дорогая, — ответил он, сконфуженно смеясь. Когда она наконец отпустила его, Огден повернулся ко мне и Aech'у. — "Aech. Я так понимаю, у тебя есть транспорт, и ты недалеко от Питтсбурга?". Aech кивнул: "Не возразаешь против поездки в Колумбус за своим другом Parzival'ем; я найму самолёт для вас в аэропорту Колумбуса? Конечно, если вы, парни, не возражаете против совместной поездки".

"Да нет, звучит отлично, — ответил Aech, косясь на меня. — Спасибо, Og".

"Да, спасибо, — добавил я. — Вы наш спаситель".

"Надеюсь на это, — Он подарил мне невесёлую улыбку и обратился ко всем. — Приятного вам путешествия. Вскоре увидимся". И исчез так же быстро, как и появился.

"Это отстой, — сказал я повернувшись к Aech'у. — Art3mis и Shoto получили лимузины, а мне ехать в аэропорт с твоей мерзкой задницей? На каком-то дрянном доме-на-колёсах?".

"Отнюдь не дрянном, — ответил Aech смеясь. — Впрочем, можешь вызвать такси, говнюк".

"Намечается нечто интересное, — сказал, я украдкой взглянув на Art3mis. — Мы четверо впервые встретимся лично".

"Это будет честь, — сказал Shoto. — Жду с нетерпением."

"Да уж, — добавила Art3mis, глядя прямо на меня. — Не могу дождаться".

***

Когда Shoto и At3mis отключились, я сообщил Aech'у где сейчас нахожусь: "Франшиза Plug. Позвони мне, как доберёшься,

встретимся у входа".

"Хорошо, — ответил Aech. — Послушай, я должен предупредить тебя. Я выгляжу абсолютно не так, как мой персонаж."

"Ну и? А кто похож-то? Я на самом деле не такой выскоий. И не накачаный. И мой нос чуть больше...".

"Я просто предупредил. Наша встреча может... шокировать тебя."

"Хорошо. Так почему бы тебе не сказать мне как же ты выглядишь прямо сейчас?"

"Я уже в пути, — ответил он, игнорируя мой вопрос. — Увидимся через несколько часов".

"Давай. Осторожней на дороге, амиго."

Что бы я ни говорил Aech'у, зная, что скоро увижу его после стольких лет, я нервничал гораздо больше, чем показывал. Но это не шло ни в какое сравнение с нервозностью в ожидании встречи с At3mis в Орегоне, которое уже охватило меня. Попытки представить себе эту встречу наполняли меня странной гаммой эмоций — от восхищения до крайнего ужаса. Каким она окажется человеком? Фото, что я видел, — реальное или фейк? Были ли у меня шансы?

Героическим усилием я выкинул её из головы, заставляя себя сосредоточиться на предстоящей битве.

Выйдя из Подвала Aech'a, я разослал свой "Призыв к оружию" глобально всем пользователям ОАЗИСа. Зная, что большая часть писем не пройдёт спаморезки, продублировал его на всех форумах охотников. Затем снял видео, в котором мой персонаж читает это письмо и поставил его бесконечно крутиться на своём канале.

Сообщение разошлось очень быстро. Уже через час наш план осады Замка Anorak'a был самой топовой темой в каждой ленте, под заголовками типа "ОХОТНИКИ ОБЪЯВИЛИ ВСЕОБЩУЮ ВОЙНУ ШЕСТЁРКАМ" или "ТОП-ОХОТНИКИ ОБВИНЯЮТ IOI В ПОХИЩЕНИЯХ И УБИЙСТВАХ" и даже "ОХОТА ЗА ПАСХАЛКОЙ НАКОНЕЦ ЗАВЕРШЕНА?".

Некоторые ленты уже крутили видео с убийством Daito, которое я отправил им, сопровождая его заметкой Сорренто, и то, и другое было подписано "анонимным источником". IOI пока воздерживалась от комментариев. Я бы хотел увидеть их лица, когда они узнают как я добыл эту информацию — проведя неделю всего парой этажей ниже их офиса.

Следующие несколько часов я провёл снаряжая своего персонажа и морально готовясь выйти. Когда глаза уже совсем слипались, я решил подремать до прибытия Aech'a. Отключив

авто-логаут своего аккаунта я отрубился в кресле, прикрывшись курткой как одеялом и держа в одной руке недавно купленный пистолет.

***

Проснулся я под рингтон Aech'a. Он звонил, сообщая, что уже ждёт меня снаружи. Выбравшись из кресла, я собрал все свои вещи и вернул арендованые в приёмную. Выйдя на улицу, я обнаружил, что на город опустилась ночь. Морозный воздух окатил меня как ведром ледяной воды.

Крошечный дом на колёсах Aech'a припарковался у обочины всего в нескольких метрах от меня. Это был кофейно-коричневый SunRider, примерно шести метров в длину и не менее двадцати лет как с конвейера. Соединённые друг другом солнечные батареи покрывали всю крышу и почти весь корпус, впрочем, как и ржавчина. Сквозь затонированные окна невозможно было увидеть что происходит внутри.

Я глубоко вдохнул и перешёл по грязной дороге на противоположную сторону, испытывая странную смесь ужаса и восхищения. Стоило мне подойти ближе, как открылась дверь в середине правой стороны фургона, и на дорожку опустилась лесенка. Я забрался внутрь, дверь скользнула на место. Я оказался в крошечной кухоньке трейлера. Вокруг было темно, не считая освещённой дорожки в ковровом покрытии. Слева от меня я разглядел небольшую спальную зону, втиснутую над батареями минивэна. Я повернулся и пошёл по затемнённой кухне, отодвинул штору отделявшую проход от кабины водителя.

На водительском кресле, крепко вцепившись в руль и глядя прямо на дорогу сидела полная афроамериканская девушка. Примерно моего возраста, с короткими курчавыми волосами и шоколадной кожей, казавшейся радужной в мягком свечении индикаторов на панели. На ней была винтажная концертная футболка Rush 2112 и цифры растягивались на её выдающейся груди. Ещё она носила чёрные джинсы и пару армейских ботинк. Казалось, что она дрожит, несмотря на приятную температуру в кабине.

Я постоял немного, глядя на неё в молчании, давая ей возможность заметить моё присутствие. Внезапно она повернулась ко мне и улыбнулась, и эту улыбку я тут же узнал. Чеширская ухмылка, которую я прежде видел тысячи раз бесконечными ночами, которые мы проводили в ОАЗИСе, травя похабные шутки и просматривая пошловатые фильмы. И улыбка была не единственной вещью, которая была мне знакома. Глаза и черты лица. Не могло быть никаких сомнений. Эта девушка, сидевшая передо мной, была моим лучшим другом Aech'ем.

Волна эмоций захлестнула меня. Шок уступил место чувству предательства. Как мог-ла, он-она водить меня за нос все эти годы? Я почувствовал как моё лицо заливает краска смущения, когда вспомнил какими юношескими интимными подробностями делился я с Aech'ем. С человеком, которому я доверял полностью. С кем-то, кого, как мне казалось, я хорошо знал.

Я ничего не говорил, и она опустила глаза в пол, глядя на свои ботинки. Я грузно упал в соседнее кресло, всё ещё смотря на неё и не зная, что сказать. Она изредка поднимала взгляд на меня, но её глаза тут же убегали в сторону. Она всё ещё дрожала.

Злость или ощущение предательства — что бы я ни чувствовал, это быстро испарилось.

Не в силах ничего с собой поделать, я засмеялся. Беззлобно, и я понял, что она восприняла смех правильно, потому что её плечи слегка расслабились, и она облегчённо вздохнула. А затем тоже засмеялась. Засмеялась и одновременно зарыдала, как мне показалось.

"Эй, Aech, — сказал я, когда мы немного успокоились. — Как дела?"

"Неплохо, Z. Цветём и пахнем". Её голос тоже был знаком. Разве что совсем не такой низкий как в онлайне. Всё это время она использовала софт для искажения его.

"Что ж, — я сказал. — Посмотри на нас. Вот мы и встретились".

"Даа, — протянула Aech. — Встретились".

Повисло неловкое молчание. Я не мог решить, что же делать. Затем, послушав свои инстинкты, подошёл и обнял её. "Приятно встретить тебя, старый друг, — сказал я. — Спасибо, что заехала за мной".

Она обхватила меня руками: "Я тоже рада тебя видеть". И я мог поклясться, что сказала она это от всего сердца.

Я выпустил её из объятий и отошёл . "Боже, Aech, — сказал я улыбаясь. — Я знал, что ты что-то скрываешь, но не мог и представить...".

"Что? — спросила она защищаясь. — Не мог преставить чего?"

"Что известный Aech, прославленный охотник, самый опасный и беспощадный боец арены во всём ОАЗИСе в реальности...".

"Жирная чёрная цыпочка?"

"Я хотел сказать «юная афроамериканка»".

Её лицо помрачнело: "Именно поэтому я тебе никогда и не говорила".

"И я уверен, неплохая девушка, — добавил я. — Но на самом деле это не важно".

"Не важно?"

"Разумеется. Ты мой лучший друг, Aech. Честно сказать, единственный".

"Ну, я всё равно хотела бы объяснить".

"А это не подождёт до полёта? Нам ещё долго лететь. А я буду себя чувствовать в большей безопасности, когда мы покинем этот городишко".

"Уже в пути, амиго", — ответила она, запуская двигатель.

***

Следуя указаниям Og'a Aech, привезла нас в частный ангар возле аэропорта Колумбуса, где нас уже ждал небольшой рроскошный самолёт. Og организовал парковку для трейлера Aech'a в соседнем ангаре, но это был её дом на протяжении многих лет, и она заметно нервничала, покидая его.

Подойдя к самолёту, мы в изумлении уставились на него. Разумеется, я уже видел их, пролетающие в небе, но так близко — ни разу. Полёты были по карману только очень богатым людям. То, что Og мог позволить себе отправить три разных самолёта и глазом не моргнув, чтобы доставить нас, говорило насколько безумно он богат.

Самолёт был полностью автоматизирован, и экипажа на борту не предусматривалось. Голос автопилота поприветствовал нас на борту, затем порекомендовал нам пристегнуться и приготовиться к взлёту. Прошло не так много времени, а мы уже были в воздухе.

Для нас обоих это был первый в жизни полёт, и первый час мы просто смотрели в иллюминаторы, захваченные открывавшимися видами, пока самолёт пробивался сквозь атмосферу на запад, к Орегону. Наконец, когда мы уже немного пообвыкли в воздухе, я сообщил Aech, что готов поговорить.

"И так, Aech, — попросил я. — расскажи мне свою историю".

Она показала мне свою чеширскую улыбку и глубоко вздохнула. "Вся эта затея принадлежит моей маме", — начала она. Затем я услышал краткую историю её жизни. Как она сказала, её настоящее имя Хелен Харрис, и она была всего несколькими месяцами старше меня. Она выросла в Атланте, воспитываемая одной матерью. Отец погиб в Афганистане, когда она была ещё ребёнком. Её мама, Мари, работала на дому в онлайн-центре обработки данных. По мнению Мари, ОАЗИС был лучшим, что могло появиться в жизнии цветной женщины. С самого начала она использовала персонаж белого мужчины для ведения бизнеса из-за огромной разницы в том, как её воспринимают и какие ей открываются возможности по сравнению с реальностью.

Когда Aech впервые залогинилась в ОАЗИС, она последовала

совету матери и создала себе героя — европеоидного мужчину. "H" был ником Мари с детства, так что Хелен решила использовать это имя для себя. Несколькими годами позже, когда она пошла в онлайн-школу, ей мама соврала насчёт расы и пола при подаче заявления. А когда потребовалось фото в профиль ученика, то отправила фотореалистичную модель мужского лица, которую нарисовала по своему вкусу.

Aech сказала мне, что не виделась с матерью и не разговаривала с ней с тех пор, как ушла из дома на своё восемнадцатилетие. В тот день она решилась рассказать Мари о своей ориентации. Сначала мать отказывалась поверить, что её дочь лесбиянка. Но затем Хелен созналась, что уже год встречается в сети с девушкой.

Я видел, что она изучает мою реакцию, рассказывая свою историю. За прошедшие годы мы с Aech не раз восхищались женскими формами в различных ситуациях. И теперь я знал, что Aech меня не обманывал(а), по крайней мере на этот счёт.

"И как отреагировала твоя мама на новость о подружке?" — спросил я.

"Ну, вышло так, что у неё на этот счёт были свои глубокие предрассудки... — ответила Aech, — она вышвырнула меня из дома и сказала, что видеть меня больше не желает. Так я стала на некоторое время бездомной. Перебиралась из одной ночлежки в другую. Но к счастью, у меня уже был достаточный опыт в боях на арене ОАЗИСа, чтобы заработать на фургон, в котором я и жила с тех пор. Обычно я останавливала его только чтобы подзарядить батареи".

Мы говорили, продолжая изучать друг друга, и я понимал, что мы и так знаем столько, сколько вообще два человека могут знать друг о друге. Наше знакомство исчислялось годами, а связь между нами была максимально тесной. Мы соединены на ментальном уровне. Я понимаю её, доверяю ей и люблю её как ближайшего друга. Ничего не изменилось, да и не могло измениться, невзирая на её пол, цвет кожи или сексуальную ориентацию.

Оставшаяся часть полёта промелькнула как мгновение. Мы с ней быстро вошли в наш привычный ритм, словно были там, в Подвале, подкалывая друг друга за игрой в Quake или Joust. Все мои страхи, касательно проверки нашей дружбы реальной встречей испарились, когда самолёт сел на частную посадочную полосу Og'a в Орегоне.

Мы летели на запад, опережая рассвет на несколько часов, поэтому приземлились в темноте. Мы синхронно застыли на месте, как только сошли с трапа самолёта, уставившись на

окружавшие нас чудеса. Даже в тусклом лунном свете вид был захватывающим. Возвышающиеся тёмными башнями силуэты Валловских гор окружали нас со всех сторон. Линии голубых огней, убегающие за нашими спинами, очерчивали границу частной посадочной полосы Og'a. А прямо перед нами крутая мощёная лестница вела наверх к величественному, залитому светом дворцу, возведённому на плато у подножия горной гряды. В дали виднелись несколько водопадов, ниспадающих с вершин за особняком Морроу.

"Выглядит как Ривендейл", — озвучила Aech мои мысли.

Я кивнул. "В точности как Ривендейл из фильмов Властелин Колец, — добавил я, всё ещё в благоговении вглядываясь в даль. — Жена Og'a была большой поклонницей Толкиена, не забыла? Он построил это место для неё".

Мы услышали жужжание электромоторов за спиной — трап был уже убран, люк задраен и двигатели вновь заряжены — самолёт разворачивался, готовясь к новому взлёту. Мы стояли и смотрели как он взлетает в чистое звёздное небо. Затем повернулись и ступили на лестницу, ведущую к особняку. Когда мы поднялись наверх, Огден Морроу уже ждал нас.

"Приветствую, друзья мои! — Og поклонился, разведя руки в приветствии; он был одет в банный халат и тапочки. — Добро пожаловать в мой дом!"

"Спасибо, сэр, — сказала Aech, — и спасибо за приглашение".

"А ты, должно быть, Aech, — откликнулся он, пожимая её руку; даже если он и был удивлён её внешностью, то не виду не подал, — я узнал твой голос". Og подмигнул ей и затем крепко обнял. Затем повернулся ко мне. "А ты, видимо, Вэйд — в смысле, Parzival! Добро пожаловать! Это действительно честь для меня — встретить вас!"

"Это для нас большая честь, — ответил я. — Мы не знаем как вас и благодарить за помощь".

"Вы уже вполне достаточно отблагодарили меня, так что перестань, — он повернулся и повёл на по расрастающейся зелёной лужайке к его огромному дому. — Я даже не могу вам передать, как это здорово — принимать гостей. Как бы печально это ни звучало, но я тут живу один с тех пор, как умерла Кира". На мгновение он замолчал, а затем рассмеялся: "Один, если не считать моих поваров, горничных и садовников, разумеется. Но они тоже живут здесь, так что за гостей не считаются".

Ни я, ни Aech не знали что и сказать, так что просто улыбались и кивали.Внезапно я набрался смелости заговорить: "А остальные ещё не прибыли? Shoto и Art3mis?"

Что-то в том, как я произнёс "Art3mis" заставило Морроу

засмеяться, долго и громко. А потом я сообразил, что Aech тоже смеётся надо мной.

"Что? — спросил я. — Что тут смешного?"

"Да, — ухмыляясь ответил Og, — Art3mis прибыла первой несколько часов назад, а самолёт Shoto приземлился за полчаса до вашего".

"Мы сможем с ними сейчас увидеться?" — спросил я, едва скрывая свою заинтересованность.

Og покачал головой. "Art3mis решила, что встречаться с вами сейчас будет излишним отвлекающим фактором. Она хочет подождать завтрашнего «большого дела». И Shoto с ней согласен". Он изучающе посмотрел на меня. "Пожалуй, это и к лучшему. Завтра у всех вас намечатся непростой денёк".

Я кивнул, испывая одновременно и облегчение, и разочарование.

"Где они сейчас?" — спросила Aech.

Og триумфально воздел руку к небу. "Они уже в ОАЗИСе, готовятся к атаке на Шестёрок!". Его голос эхом прокатился по земле и стенам особняка. "За мной! Час расплаты уже близок!"

Og так светился энтузиазмом, что я на секунду остановился и занервничал. Мы шли за нашим благотетелем в халате по широкому монолитному двору. На пути к главному зданию мы прошли через ворота небольшого цветочного сада. Довольно странное выбрано место для него, и я не мог понять его назначения, пока не увидел надгробие в самом центре. Тогда я и понял, что это, по всей видмости, могила Киры Морроу. Но даже в забрезжившем рассвете было недостаточно светло чтобы прочитать эпитафию на камне.

Og провёл нас через шикарный парадный вход. Свет внутри был выключен, но вместо того, чтобы включить его, Морроу взял стрый добрый факел и освещал им наш путь. Но даже в таком тусклом свете внутренне убранство восхитило меня. Гигантские гобелены и фентезийные картины покрывали стены, вдоль которых на постаментах сидели каменные гаргулии и выстроились доспехи по всей длине коридора.

Мы шли за Og'ом, и я в очередной раз искал в себе силы чтобы заговорить с ним. "Наверное, сейчас не самое подходящее время, — сказал я, — но я большой поклонник Вашей работы. Я вырос на обучающих играх Халсидонии. Это они научили меня читать и писать, считать и разгатывать загадки...". Всё время, пока мы шли, я продолжал нести долгий бред о моих любимых играх в Халсидонии и восхищался Og'ом, пребывая в полной прострации.

Aech, должно быть, считала, что я подлизываюсь — она посмеивалась в перерывах моего монолога, но Og не имел ничего

против. "Приятно слышать, — говорил он, похоже, неподдельно польщённый моими словами, — мы с женой очень гордимся этими играми. Я рад, что они оставили след в твоей памяти".

Мы свернули за угол, и оба с Aech остановились как вкопаные перед входом в гигантскую комнату, заставленную рядами старых игровых автоматов. Мы оба знали, что это коллекция классических игр Джеймса Хэллидея — коллекция, которую он завещал Морроу. Og обернулся, увидел, что мы застряли на входе и поспешил обратно, чтобы втащить нас внутрь.

"Я обещаю, что устрою вам тур позже, когда волнения улягутся", — сказал Og; его дыхание было немного тяжёлым. Он шустро шагал, для человека его возраста и габаритов. Og повёл нас дальше вниз по спиральной каменной лестнице, которая вывела нас ещё несколькими этажами ниже. Здесь обстановка была гораздо более современной. Мы шли за Og'ом по лабиринту устланых коврами коридоров, пока не дошли до ряда семи круглых пронумерованых дверей.

"Вот мы и на месте! — сказал Морроу, указывая факелом. — Мои стартовые площадки в ОАЗИС. Все оснащены топовым оборудование от Habashaw. OIR-94000".

"Девяносто четыре тысячи? Не шутите? — Aech громко присвистнула. — Клёво".

"А где остальные?" — спросил я, нервно поглядывая по сторонам.

"Art3mis и Shoto уже внутри, во втором и третьем номерах соответственно, — ответил Og, — первая моя. Выбирайте себе любые незанятые".

Я смотрел на двери, пытаясь угадать за какой же из них Art3mis.

Og указал в конец коридора: "Вы найдёте костюмы всех размеров в раздевалке. А теперь бегом одеваться!"

Он широко улыбался, когда несколькими минутами позже мы с Aech вышли из раздевалки, полностью одетые в новенькие брэндовые костюмы и перчатки.

"Превосходно! — сказал он. — А теперь выбирайте дверь и вперёд. Часики тикают!"

Aech повернулась ко мне. Похоже, хотела что-то мне сказать, но слова застряли в горле. После нескольких молчаливых секунд она протянула мне руку. Я пожал её.

"Удачи, Aech".

"Удачи, Z, — ответила она. Затем повернулась к Og'у, — ещё раз спасибо". И пока он ничего не успел ответить, она привстала на ципочках и поцеловала его в щёку. Затем проскользнула в круглую дверь, которая с шипением закрылась за ней.

Og ухмыльнулся и посмотрел на меня: "Весь мир держится на вас четверых. Постарайтесь не дать ему упасть".

"Сделаем всё, что в наших силах".

"Я знаю", — Он протянул мне руку и я крепко пожал её.

Я сделал шаг к своей двери, но обернулся. "Og, могу я задать вопрос?" — спросил я.

Он поднял бровь: "Если ты хочешь спросить, что за Третьими Вратами, то я не имею ни малейшего представления. А если бы и знал, всё равно не сказал бы. И ты знаешь это...".

Я покачал головой: "Нет, речь не об этом. Я хочу спросить из-за чего распалась ваша дружба с Хэллидеем? Сколько бы я ни искал, найти овета мне так и не удалось. Что произошло?"

Морроу изучающе посмотрел на меня. Ему не раз задавали этот вопрос в интервью, и он всегда игнорировал его. Я не знаю, почему он ответил мне. Наверное, все эти годы он ждал кого-нибудь, кому сможет всё рассказать.

"Кира. Моя жена, — остановившись и прочистив горло, он продолжил, — как и я, он был влюблён в неё со старшей школы. Конечно, у него не доставало смелости сделать первый шаг. И она не знала о его чувствах. Как и я. Он не говорил мне об этом до нашего последнего разговора перед смертью. Даже тогда ему было тяжело говорить со мной об этом. Джим никогда не был мастером в общении или проявлении эмоций".

Я молча кивнул и ждал продолжения.

"Думаю, что даже после того, как мы с Кирой обручились, у Джима были некие фантастичские мечты увести её у меня. Но после нашей свадьбы, он отбросил их. Сказал, что перестал со мной разговаривать из-за невыносимой ревности, которую испытывал. Кира была единственной женщиной, которую он когда-либо любил, — голос Морроу звучал немного сдавленно. — И я могу понять его чувства. Кира была особенной. Невозможно было не влюбиться в неё, — он улыбнулся мне. — Ты ведь можешь понять, что значит встретить кого-то такого, не так ли?"

"Да, — ответил я; затем, поняв, что ему больше нечего добавить, продолжил, — спасибо, мистер Морроу. Спасибо, что рассказали мне".

"Всегда пожалуйста", — ответил он и пошёл к своей двери с номером один, которая плавно поднялась перед ним. Внутри я успел увидеть модифицированный комплект подключения со странными компонентами, как, например, консоль ОАЗИСа, похожая на классический Commodore 64. Og обернулся: "Удачи, Parzival. Она тебе понадобится".

"А что вы собираетесь делать? — спросил я, — во время боя?"

"Сдеть и смотреть, разумеется! — ответил он. — Эта битва

обещает быть самой эпической за всю историю игр". Он ухмыльнулся мне в последний раз, затем вошёл в дверь и пропал, оставив меня одного в полутёмном коридоре.

Я провёл несколько минут, размышляя над тем, что сказал мне Морроу. Затем тоже вошёл в свою дверь.

За ней меня встретила небольшая сфрическая комната. Блестящее кресло подключения крепилось на гидравлической руке к потолку. Здесь не было разнонаправленной дорожки — вся комната выполняла её функции. Залогинившись, можно было бежать в любом направлении, а сфера будет вращаться вокруг тебя, и под тобой, не давая даже коснутья стены. Словно ты внутри гигантского колеса для хомячка.

Взобравшись на кресло, я почувствовал как оно подстраивается под формы моего тела. Роботизированная рука выдвинулась из кресла и нацепила новейшие очки Oculance на моё лицо. Они так же изменили форму, чтобы сидеть идеально. Очки просканировали мою сетчатку и система запросила мою кодовую фразу. "Reindeer Flotilla Setec Astronomy".

На время логина я даже затаил дыхание.

0034

Я был готов играть рок!

Мой герой был пробафан по самые уши и вооружён до зубов. Я взял столько магических вещей и стволов, сколько смог втиснуть в инвентарь.

Всё находлось на своих местах, план пришёл в действие. Настало время начинать.

Я зашёл в ангар своей крепости и нажал кнопку на стене, открывающую ворота. Они медленно откатились в стороны, открывая пусковую шахту, ведущую на поверхность Фалько. Я прошёл мимо X-wing и Воннегута. Они оба остались в ангаре. Хорошие корабли с достойным вооружением и защитой, но никакое судно не сможет обеспечить надёжную защиту в том эпическом дерьмошторме, что вот-вот прольётся на Ктонию. К счастью, у меня был новый способ передвижения.

Взяв из инвернтаря тридцатисантиметровую модель Леопардона, я аккуратно установил его на взлётную полосу. Незадолго до своего ареста я потратил немного времени на изучение этой игрушки и узнал его свойства. Как и предполагалось, робот на самом деле был сильным магическим предметом. Не много времени ушло и на то, что бы узнать управляющую команду для его активации. Как и в оригинальном сериале Супайдамэн, робот вызывается просто его именем. Так я и сделал, отойдя на безопасную дистанцию от робота, прежде чем крикнуть "Леопардон!".

По ангару разнёсся пронзительный скрип, похожий на звук рвущегося металлического листа. Секундой позже некогда крошечный робот вырос довысоты в почти сотню метров. Макушка его головы торчала из открытого люка пусковой шахты в крыше ангара.

Я рассматрвал робота, восхищаясь той детальностью, с которой к его программированию подошёл Хэллидей. Им была воссоздана каждая деталь оригинальной японской мехи, включая гигантский сияющий меч и паутинный щит. Небольшая дверца на массивной левой ноге робота распахнулась, когда я подошёл, открыв маленький лифт внутри. Тот доставил меня по ноге и торсу робота в кабину управления, размещённую внутри бронированой груди. Сев в кресло пилота, я заметил серебристый браслет в прозрачном креплении на стене. Я взял его и надел на руку своего героя. С его помощью можно отдавать голосовые команды роботу, находясь снаружи.

Несколько рядов кнопок на панели управления передо мной

были подписаны на японском языке. Я нажал одну из них и двигатели ожили. Затем потянул дроссель, и стартовали ракетные ускорители в ногах робота, запуская его ввысь из моей крепости в звёздное небо Фалько.

Я заметил, что Хэллидей добавил древний магнитофон Stereo-8 на панели управления. А так же стойку касет для него за моим правым плечом. Я взял одну и вставил в деку. Dirty Deeds Done Dirt Cheap в исполнении AC/DC просто взорвала внутренние и внешние динамики робота — моё кресло вибрировало в такт.

Когда робот покинул ангар, я крикнул "Трансформируйся в Марвеллер!" в управляющий браслет (голосовые команды, похоже, выполнялись только если их подавать криком). Ноги, руки и голова зафиксировались у туловища, превращая робота в космический корабль, известный как Марвеллер. Дождавшись завершения трансформации, я покинул Фалько и взял курс к ближайшим звёздным вратам.

Когда я выпрыгнул в Секторе Десять, мой радар сильно напоминал новогоднюю ёлку. Тысячи кораблей всех мастей и видов, от маленьких одноместных судёнышек до гигантских, размером с луну тягачей пробирались сквозь тьму космоса. Я никогда прежде не видел столько кораблей в одном месте. Непрекращающимся потоком появлялись одни из звёздных врат, когда другие просто прилетали в сектор со всех сторон. Постепенно все корабли выстраивались в колонну, формируя разношёрстный караван, тянущийся в сторону Ктонии — крошечный коричнево-синий шарик вдали. Казалось, что каждый персонаж ОАЗИСа держит свой путь к Замку Anorak'a. Я чувствовал прилив возбуждения, даже зная, что Art3mis может оказаться права, и большинство из них летит просто посмотреть красивое шоу и не собирается рисковать своми жизнями в войне с Шестёрками.

Art3mis. После стольких месяцев она сейчас сидит в соседней комнате. Мы действительно встретимся лично после этой битвы. Эти мысли должны были бы пугать меня, но я был спокоен как будда. Что бы ни произошло на Ктонии, всё чем бы я ни рисковал прежде, оно того стоило.

Я превратил Марвеллер обратно в робота и присоединился к длинному параду летательных аппаратов. Мой корабль выделялся среди огромного числа прочих, поскольку был единственным гигантскм роботом. Вокруг меня моментально образвалось облако маленьких корабликов, любопытные пилоты которых выкручивали зум, пытаясь поближе рассмотреть Леопардона. Мне даже пришлось заглушить внешнюю связь — очень многие пытались поприветствовать меня, узнать кто же я, чёрт возьми,

такой и где я достал такой крутой транспорт.

Шарик Ктонии рос в иллюминаторе, а с ним экспоненциально увеличивалось и количество кораблей вокруг меня. Когда я наконец достиг планеты и вошёл в атмосферу, спуск к поверхности можно было сравнить только с полётом сквозь рой металлических насекомых. А когда я добрался до территории вокруг Замка, моему удивлению не было предела. Тугая, пульсирующая масса кораблей и персонажей заполнила и землю, и небо. Это был словно Вудсток иномирья. Плечом к плечу рястянулись ряды персонажей до горизонта во всех направлениях. Ещё тысячи парили в воздухе, постоянно избегая столкновений с кораблями. В центре всего этого скалой возвышался Замок Anorak'a: мерцающая ониксовая жемчужина за полупрозрачным сферическим щитом Шестёрок. Каждые несколько секунд какой-нибудь неудачливый герой или корабль врезался в него и тут же испарялся, словно муха, прихлопнутая гигантской мухобойкой.

Приближаясь к замку, я заметил открытое пространство сразу за границей щита напротив входа. Три гигантские фигуры стояли плечом-к-плечу в центре площадки. Толпа вокруг них периодичиски сдвигалась ближе, но откатывалась — герои оттесняли напирающих на них сзади, выдерживая почтительную дистанцию от Aech, Art3mis, и Shoto, каждый из которых сидел внутри своего сияющего гигантского робота.

Я впервые мог увидеть каких же роботов выбрали мои друзья после прохождения Вторых Врат, и некоторое время я рассматривал возвышающуюся громаду робота-женщины, которую пилотировала Art3mis. Чёрно-хромовая махина с тщательно проработанным бумерангообразным шлемом и симметричной красной "грудной клеткой", что делало его похожим на женскую версию робота Транзор Зет. Потом я понял, что это и есть женская версия Транзора, таинственный персонаж из оригинального аниме саги Мазингер Зет, известный как Минерва Икс.

Aech выбрал Гандам RX-78 из мехи Мобильный воин Гандам , который уже долгое время был его любимым сериалом (хоть я и знал, что в жизни Aech на самом деле был женщной, её персонаж всё так же был мужского пола, и я решил и впредь упоминать его в мужском роде).

Третий робот был на пару голов короче двух прочих — Shoto скрывался в кабине Рейдена, огромного сине-красного робота из аниме середины семидесятых Бравый Рейден. Массивный мех сжимал свой узнаваемый золотой лук в одной руке, а на другой был закреплён огромный шипованый щит.

Рёвом ответила мне толпа, когда я, приблизившись к щиту,

ракетным залпом приветствовал всех присутствующих. Затем развернул Леопардона вертикально, отключил двигатели и в свободном падении пролетел оставшееся до земли расстояние. Мой робот приземлился на одно колено; удар сотряс землю. Затем я выпрямился, и море зрителей начало скандировать мой ник. Par-zi-val! Par-zi-val!

Когда гром голосов стих до гулкого шума, я повернулся лицом к компаньонам.

"Милое появление, ты, позер, — сказала Art3mis, используя наш приватный канал. — Задержался с какой-то определённой целью?"

"Не моя вина, клянусь, — ответил я, стараясь, чтобы мой голос звучал круто, — пробка у звёздных врат".

Массивная голова мехи Aech'а кивнула. "Все до последнего транспортные терминалы с прошлой ночи, не останавливаясь, выпускают новых персонажей, — сказал он, обводя вокруг нас массивной мехарукой, — это просто нереально. Я никогда прежде не видел столько кораблей и героев в одном месте".

"Как и я, — сказала Art3mis, — удивлена что сервера GSS тянут такую нагрузку, столько действий в одном секторе, но не заметно никаких лагов".

Я посмотрел на море персонажей вокруг нас и переключил внимание на замок. Тысячи летающих героев и кораблей кружили вокруг щита, изредка выпуская пули, лазерные лучи, ракеты и прочие боеприпасы в него, но все они не причиняли поверхности никакого вреда. Внутри сферы тысячи вооружённых до зубов Шестёрок выстроились в молчаливые боевые порядки, полностью окружая замок. В их рядах виднелись шеренги ховертанков и боевых кораблей. При любом другом раскладе эта армада выглядела бы устрашающе. Возможно даже непобедимо. Но пред лицом толпы, окружающих их, Шестёрки смотрелись очень печально, их абсолютно превосходили числом.

"Итак, Parzival, — сказал Shoto, повернув своего робота ко мне, — Время подходит, старый друг. Если сфера не падёт, как ты обещал, мы будем выглядеть крайне неловко".

"Хан отключит щиты, — процитировал Aech, — мы должны дать ему ещё время".

Я засмеялся, затем постучал правой рукой робота по левому запястью, как бы указывая на часы: "Aech прав, Ещё шесть минут до полудня".

Окончание предложения потонуло в рёве толпы. Прямо напротив нас, внутри сферы, распахнулись врата Замка Anorak'а, и оттуда показалась только одна фигура Шестёрки.

Сорренто.

Лишь ухмыляясь неодобрительным крикам и шипению в свой адрес, встречающим его, Сорренто поднял руку, и отряды Шестёрок, выстроившиеся перед замком, разошлись, образуя пустое пространство. Его занял Сорренто, остановившись прямо напротив нас, буквально в нескольких десятках метров по ту сторону щита. Ещё десять шестёрок вышли из замка и заняли позиции за его спиной на приличном удалении от Сорренто.

"У меня возникло плохое предчувствие", — пробормотала Art3mis в микрофон.

"Да, — откликнулся Aech, — у меня тоже".

Сорренто оценил расклад и улыбнулся нам. Когда он говорил, его голос разносился благодаря мощным динамикам, установленным на танках и кораблях Шестёрок, донося слова до каждого в округе. А благодаря операторам и репортёрам, присутствовавшим там, вещание шло и далеко за её пределами.

"Добро пожаловать в Замок Anorak'a, — начал Сорренто. — Мы ждали вас". Он обвёл широким жестом разъярённую толпу: "Должен признать, мы удивлены, что вас здесь столько собралось сегодня. Но, как вам должно быть известно, ничто не может пройти сквозь наш щит".

Его речь была встречена оглушительным потоко угроз, проклятий и прочих цветастых выражений. Я выждал момент и поднял руки робота, призывая всех к тишине. Когда стало приемлимо тихо, я переключился на общий канал, что было равносильно подключению к огромным динамикам. Убавив громкость в своих наушниках, чтобы не оглохнуть, я ответил: "Ты ошибаешься, Сорренто. Мы войдём. В полдень. Все мы".

Собравшиеся охотники поддержали мои слова рёвом. Сорренто не стал дожидаться пока он смолкнет. "Вам никто не мешает пробовать", — ответил он, всё так же ухмыляясь. Затем достал предмет из инвентаря и поместил его на землю перед собой. Я увеличил картинку, чтобы разглядеть его и почувствовал как опускается моя челюсть. Это был игрушечный робот. Двуногий динозавр с бронированой кожей и парой гигантских пушек, установленных за плечами. Я знал его по нескольким японским фильмам начала века.

Мехагодзилла.

"Кирю!" — крикнул Сорренто, его голос всё ещё усиливался. Повинуясь команде, его крошечный робот немедленно начал расти, пока не стал размером почти с замок, вдвое выше наших роботов. Голова механического ящера почти касалась купола щита.

Ошарашенное молчание опустилось на толпу, а вслед за ним к присутствующим охотникам пришло с страшное осознание. Все

они узнали гигантское механическое чудище. И все они знали, что оно практически неуязвимо.

Сорренто вошёл в меху через дверцу на одной из его массивных ступней. Секундами позже глаза чудища засветились изнутри ярко жёлтым светом, затем оно откинуло голову, открыло зубастую пасть и издало пронзительный металлический рёв.

Тем временем десять Шестёрок за спиной Сорренто достали своих роботов и так же их активировали. Пятеро из них использовали огромных робольвов, которые могли составить Вольтрона. Другие пять — мехи из Роботека и Евы.

"Вот дерьмо", — в унисон прошептали Art3mis и Aech.

"Дерзайте!" — демонстративно крикнул Сорренто. Его вызов эхом прокатился по заполненному полю.

Многие охотники на передовой сделали непроизвольный шаг назад. Некоторые повернулись и побежали, спасая свои жизни. Но я, Aech, Shoto и Art3mis остались стоять на своих местах.

Я посмотрел на часы. Осталось меньше минуты. Нажав кнопку на панели я заставил своего робота достать его блестящий меч.

Сам я этого не видел, но могу с определённой долей уверенности рассказать, что происходило дальше:

Ещё до возведения щита Шестёрки возвели позади Замка Anorak'a бронированный бункер, в который терепортировали кучу оружия и других военных примочек. Среди прочего там находился отряд из тридцати дроидов снабжения, выстроенных вдоль восточной стены постройки. В связи с отсутствием воображения у их создателя, все они выглядели точь-в-точь как Джонни 5 из фильма "Короткое Замыкание" 1986 года. В первую очередь они использовались Шестёрками как мальчики на побегушках, чтобы таскать оборудование и боеприпасы войскам снаружи.

Почти за минуту до полудня один из доставляющих дроидов под номером SD-03 самопроизвольно включился и отсоединился от зарядочной станции. Он покатился на своих гусеницах по полу бункера к оружейной у дальной стены. Перед входом стояли два часовых робота. SD-03 передал им заявку на обмундирование: ту самую, которую я же и запросил через интранет Шестёрок двумя днями ранее. Часовые проверили заявку и отошли, позволяя SD-03 заехать внутрь. Он продолжил двигаться вдоль длинных стоек с огромным ассортиментом вооружения: магическими мечами, щитами, усиленными бронированными костюмами, плазменными винтовками, рейлганами и бесчисленным количеством другого оружия. Наконец, дроид упёрся в стену. На

стойке перед ним лежали пять октаэдроподобных устройств, каждое размером с футбольный мяч. Одну из сторон устройств занимала приборная панель с серийным номером. SD-03 нашёл указанный мною в заявку. Следуя запрограммированным мной инструкциям, маленький дроид ввёл несколько команд в панель управления нужного устройства своим когтиным указательным пальцем. Когда он закончил, огонёк над клавиатурой сменил свой цвет с зелёного на красный. SD-03 взял октаэдр в руки. Когда он вышел из оружейной, с баланса Шестёрок списалась одна антиматериальная бомба.

SD-03 выкатился из бункера и стал подниматься по ряду пандусов и лестниц, выстроенных Шестёрками на внешних стенах замка, чтобы обеспечить доступ к верхним уровням. На своём пути дроид проехал несколько контрольно-пропускных пунктов. Каждый раз роботы-часовые его уровень доступа и каждый раз оказывалось, что дроиду позволено находиться где тот только захочет. Когда SD-03 добрался до верхнего уровня Замка Anorak'a, он выехал на большую смотровую площадку, расположенную там.

Теперь SD-03 находился в прямой видимости отряда элитных персонажей Шестёрок, охраняющих платформу. Этого я не мог предусмотреть. Но если бы даже стражники каким-то образом догадались что произойдёт дальше и стали бы палить по мелкому дроиду, было уже слишком поздно, чтобы остановить его.

SD-03 ехал прямо к центру крыши, где сидел высокоуровневый волшебник Шестёрок и держал в руках Шар Осувокса — артефакт, создающий сферический щит вокруг замка.

Следуя последней инструкции, запрограмированной мной двумя днями ранее, SD-03 положил антиматериальную бомбу прямо на голову волшебника и взорвал её.

Взрыв расщепил дроида-снабженца вместе со всеми персонажами, стоящими на платформе, включая волшебника с Шаром Осувокса. Как только тот погиб, артефакт деактивировался и упал на опустевшую платформу.

0035

За детонацией последовала яркая вспышка света, ослепившая меня. Когда всё закончился, мои глаза сфокусировались на замке. Щит пал. Больше ничто не отделяло могучие армии Шестёрок и охотников, кроме поля и открытого пространства.

Около пяти секунд ничего не происходило. Казалось, время остановилось, и всё вокруг затихло и замерло. Но затем начался настоящий ад.

Я тихо ликовал, одиноко сидя в кабине моего меха. Невероятно, но мой план сработал. Но времени на празднования не было, ведь я находился в самой гуще крупнейшей в истории ОАЗИСа баталии.

Не знаю, чего я ожидал. Может, надеялся, что хоть десяток охотников присоединятся к битве с Шестёрками. Но в считанные секунды стало ясно, что в сражении участвовали все пришедшие. Из толпы персонажей вокруг нас раздался неистовый боевой клич, и все они понеслись вперёд, окружая армию Шестёрок со всех сторон. Такая непоколебимость ошарашила меня, потому что скорая смерть многих из них была очевидна.

Я с удивлением наблюдал, как столкнулись две мощнейшие силы вокруг меня — в небе и на земле. Это было хаотичное, захватывающее дух зрелище: будто пчелиный улей и осиное гнездо столкнули друг с другом, а затем уронили на муравейник.

Art3mis, Aech, Shoto и я просто стояли посреди всего этого действа. В первую очередь я старался не шевелиться, дабы не задеть волну охотников, роящихся вокруг ноги моего робота и даже на ней. Однако, Сорренто не стал дожидаться, пока кто-либо уберётся с его пути. Своей титанической ступнёй он раздавил несколько десятков персонажей (включая своих же людей), направляясь к нам и оставляя за собой небольшие кратеры в скалистой поверхности планеты.

"Ох-ох, — услышал я бормотание Сорренто, когда его мех принял оборонительную позицию. — А вот и я".

Шквал огня лился на роботов Шестёрок со всех сторон. Доставалось больше всего Сорренто, так как он был самой большой целью на поле боя, и ни один охотник с дальнобойным оружиям не мог удержаться выстрелить в него. Интенсивная волна снарядов, фаерболлов, магических ракет и лазерных болтов быстро уничтожила или вывела из строя остальных мехов Шестёрок (которым не оставили даже шанса собраться в Вольтрона). Но робот Сорренто каким-то образом оставался невредимым. Каждый попадающий в него снаряд будто просто

отлетал от его бронированного тела. Десятки кораблей нападали и кружили вокруг него, осыпая меха ракетным огнём, но эти атаки тоже почти не имели воздействия.

"Круто, — прокричал Aech в комлинк. — Это как в Красном Рассвете!". С этими словами он обрушил всю имеющуюся немалую огневую мощь Гандама на Сорренто. В то же время Shoto стал стрелять из лука Рейдена, а мех Art3mis зарядила каким-то красным энергетическим лучём, будто исходящим прямо из груди Минервы. Не желая отставать, я запустил Вращающуюся Дугу Леопардона — золотой бумеранг, вылетающий изо лба меха.

Все наши атаки достигли своей цели, но только энергетическое оружие Art3mis наносило какой-либо ощутимый вред Сорренто. Она взорвала часть правого плеча ящерицы, уничтожив тем самым установленные там пушки. Но Сорренто даже не замедлил шаг. Чем ближе он подходил к нам, тем ярче горели голубым светом глаза Мехагодзиллы. Сорренто раскрыл рот, и из пасти меха вырвалась струя синего заряда. Луч ударил прямо перед нами и продолжил двигаться вперёд, прорезая глубокую дымящуюся дыру в земле и испепеляя персонажей и корабли на своём пути. Нам удалось избежать атаки, подняв роботов в небо, но я едва увернулся от прямого попадания. Через секунду оружие выключилось, но Сорренто продолжал плестись вперёд. Я отметил, что его глаза больше не горели голубым светом. Очевидно, его оружие нуждалось в перезарядке.

"Думаю, мы добрались до финального босса", — пошутил Aech через комлинк. Мы разлетелись и стали кружить вокруг Сорренто, став для него движущимися мишенями.

"Забейте, ребят, — сказал я, — не думаю, что у нас выйдет уничтожить эту штуку".

"Проницательное наблюдение, Z, — иронично отметила Art3mis, — есть какие-нибудь идеи?".

Я на секунду задумался. "Что если я отвлеку его, пока вы втроём пробьётесь ко входу в замок?".

"Похоже на план", — отозвался Shoto. Но вместо того, чтобы направиться к замку, он накренился и полетел прямо на Сорренто, покрыв расстояние между ними за считанные секунды.

"Вперёд, — прокричал он в комлинк. — Этот говнюк мой!".

Aech пронёсся справа от Сорренто, Art3mis обошла его слева, а я полетел прямо над ним. Я видел как позади Shoto столкнулся в битве с Сорренто; разница между их механами не могла не беспокоить. Робот Shoto выглядел как игрушечная фигурка на фоне массивного металлического дракона Сорренто. Тем не менее, Shoto сбавил ход своих двигателей и упал на землю прямо перед Мехагодзиллой.

"Быстрее, — услышал я окрик Aech'a, — ворота замка открыты!".

Со своей более высокой точки я видел, что окружающие замок силы Шестёрок были подавлены нескончаемым потоком их врагов. Ряды Шестёрок были сломлены, сквозь них пробивались сотни охотников, чтобы добраться до входа и обнаружить, что не могут переступить его без Хрустального Ключа.

Прямо передо мной летел Aech. На высоте тридцати метров он открыл кабину Гандама и выскользнул наружу, бормоча роботу команды. Когда гигантский мех вернулся к своему обычному размеру, Aech схватил его прямо в воздухе и убрал в свой инвентарь. Паря над землёй с помощью магии, персонаж приземлился и пробежал сквозь затор из охотников, перекрывших вход в замок, исчезнув за двойными дверями. Через секунду Art3mis повторила эти манёвры, сложив своего меха прямо в воздухе и полетев прямо за Aech'ем.

Я вошёл Леопардоном в крутое пике, приготовясь следовать за ними.

"Shoto, — крикнул я в комлинк, — мы почти внутри! Уходи!".

"Не останавливайтесь, — ответил Shoto, — я за вами". Но что-то в его голосе насторожило меня, и я развернул своего робота. Shoto парил над Сорренто в районе его правого бока. Сорренто медленно развернул своего монстра и направился обратно к замку. Стало очевидно, что скорость — его слабое место. Медлительность движений и атак Мехагодзиллы компенсировали его явную неуязвимость.

"Shoto! — крикнул я. — Чего ты ждёшь? Пошли!"

"Идите без меня, — ответил Shoto, — мне нужно вернуть этому сукину сыну должок".

Прежде чем я что-либо успел ответить, Shoto устремил своего робота, сжимающего в каждой руке по гигантскому мечу к Сорrентто. Оба клинка, высекая рой искр, вонзлись в правый бок и, к моему удивелнию, нанесли некоторый урон. Когда дым рассеялся стало заметно, что правая рука мехагодзиллы безвольно повисла. Она была практически перерублена в локте.

"Похоже теперь тебе придётся воевать только левой, Сорренто!" — победно крикнул Shoto. Затем врубил двигатели и полетел в мою сторону. Но Сорренто уже повернул механическую голову и брал Shoto на прицел синими сияющими глазами.

"Shoto! — крикнул я. — Берегись!". Но мой голос потонул в звуке электрического залпа из пасти дракона. Он пронзил меху Shoto точно в центр спины. Робот взорвался оранжевым пламенным шаром.

Я слышал короткий скрежет статики в комчате и снова звал

Shoto, но тот не отвечал. Затем на дисплее появилось сообщение, сообщающее, что Shoto только что пропал с Табло.

Он был мёртв.

Осознание этого на мгновение оглушило меня, и это было ошибкой, потому что луч Сорренто ещё рисовал свою дугу, прорезая поверхность вдоль земли, а затем диагонально к стене замка в моём направлении. Я среагировал — но слишком поздно — и Сорренто достал моего робота в нижнюю часть корпуса за какую-то долю секунды до того, как луч закончился.

Я осмотрелся — нижняя часть моего робота была снесена подчистую. Все возможные индикаторы в кабине мерцали не переставая — мех падал на землю двумя горящими и дымящимися половинками.

Каким-то чудом меня хватило на то, чтобы дотянуться до рычага катапульты за креслом и дёрнуть его. Купол кабины отлетел в сторону и я смог выпрыгнуть из падающего меха за долю секунды до столкновения со ступенями замками, убившего несколько десятков персонажей, толпившихся там.

Я успел включить свои реактивные ботинки за секунду до столкновения с землёй; затем я быстро перенастроил свой комплект подключения на управление персонажем вместо гигантского робота. Мне удалось приземлиться на ноги перед входом в замок недалеко от пылающих обломков Леопардон. Секунду спустя надо мной легла тень; я развернулся и увидел заслоняющего небо меха Сорренто. Он поднял свою огромную левую ногу, готовясь раздавить меня.

Я снова включил ботинки и сделал три прыжка. Тяга отбросила меня как раз в тот момент, когда гигантская когтистая лапа Мехагодзиллы ударилась оземь, образуя кратер на том месте, где я стоял секундой ранее. Металлический зверь издал оглушительный рык, сменившийся гулким оглушительным смехом. Смехом Сорренто.

Отключив реактивные двигатели, я свернулся в клубок и перекатился вперёд, встав затем на ноги. Я искоса глянул на голову металлического ящера. Его глаза больше не горели. Пока. Я мог снова активировать ботинки и долететь до замка до очередного залпа Сорренто. Ему бы не удалось последовать за мной, не вылезая из своего меха-переростка.

В комлинке раздавались крики Art3mis и Aech'a. Они уже были внутри и ждали меня прямо перед вратами.

Всё, что мне нужно было сделать — это залететь в замок и присоединиться к ним. Втроём мы сможем открыть врата и войти в них до того, как Сорренто нас схватит. В этом я был уверен.

Но я не двигался. Вместо этого, я вытащил Бета Капсулу и

сжал этот небольшой металлический цилиндр в руке персонажа.

Сорренто пытался убить меня. При этом из-за него погибла моя тётя вместе с несколькими соседями, включая милейшую миссис Гилмор, которая и мухи не обидит. Плюс он убил Daito, который был моим другом, даже не смотря на то, что мы никогда не виделись.

А теперь Сорренто убил и персонажа Shoto, украв у него шанс попасть в Третьи Врата. Сорренто не заслужил такой власти и возможности. Чего он заслужил, так это публичного унижения и поражения. Он заслужил того, чтобы ему надрали задницу на виду у всего мира.

Я поднял Бета Капсулу высоко над головой и нажал кнопку активации.

Последовала вспышка света, небо заволокло алым цветом, а мой персонаж стал меняться, вырастая и превращаясь в гигантского красно-серебрянного человекоподобного пришельца с горящими овальными глазами, странной головой с плавниками и свечением из центра моей груди. На следующие три минуты я стал Ультрамэном.

Мехагодзилла прекратила рычать и топать. Её взгляд упал вниз, где стоял мой персонаж секундой раньше. Голова монстра медленно поднималась по всей высоте нового соперника, пока наши горящие глаза, наконец, не встретились. Теперь я стоял с мехой Сорренты лицом к лицу, соответствуя её весу и размерам почти в точности.

Меха Сорренто сделала несколько неловких шагов назад. Её глаза снова засветились.

Я немнго присел и принял атакующую позу, заметив, что в углу моего экрана появился таймер, отсчитывающий три минуты.

2:59. 2:58. 2:57.

Под таймером находился список различных атак Ультрамэна на японском языке. Я быстро выбрал SPECIUM RAY и вытянул руки: одну вертикально, вторую горизонтально, образуя крест. Из моих предплечий вылетел пульсирующий белый пучок и ударил Мехагодзиллу в грудь, заставив её отшатнуться. Потеряв равновесия, Сорренто потерял контроль и запнулся о собственную гигантскую ногу. Его меха упала на землю, приземлившись на бок.

Тысячи персонажей вокруг нас, наблюдающие из хаоса на поле боя, разразились овациями.

Я взлетел и поднялся на высоту пятисот метров, а затем рухнул вниз ногами вперёд, целясь прямо в изогнутый позвоночник Мехагодзиллы. Коснувшись земли, я услышал как внутренности металлического зверя ломаются под моим

сокрушительным весом. Из пасти монстра пошёл дым, а свечение в глазах быстро потухло.

Я сделал сальто и приземлился на корточки за спиной мехи. Её единственная функционирующая рука мотылялась, а ноги и хвост содрогались. Похоже, Сорренто пытался получить контроль над нижней частью чудовища.

Я выбрал пункт YATSUAKI KOHRIN из моего меню оружия: ультрарезка. В моей правой руке появилась светящаяся электрическим синим светом и яростно вращающаяся фреза. Я запустил ею в Сорренто, с треском выпуская из запястья словно фрисби. Лезвие прожужжало в воздухе и ударило Мехагодзиллу в районе жуелудка. Энергетический клинок прорезал её металлическую кожу словно тофу, переполовинив меху. Когда машина была окончательно разрушена, её голова отделилась от шеи. Сорренто катапультировался, но так как меха лежала горизонтально, траектория полёта головы прошла параллельно земле. Сорренто быстро сообразил это и наклонил голову так, чтобы двигатели направляли её вверх. Пока он не успел уйти слишком далеко, я скрестил руки и зарядил ещё одним космическим лучом, пригвоздив улетающую голову словно глинянного голубя. Голова исчезла в безмерно радующем взрыве.

Толпа возликовала.

Я посмотрел на Табло и убедился, что номер Сорренто с него исчез. Его персонаж был мёртв. Однако, много удовольствия мне это не принесло, так как я знал, что он скорее всего уже выпинывает одного из подчинённых из комплекта подключения, занимая его место.

На счётчике оставалось всего пятнадцать секунд, когда я деактивировал Бета Капсулу. Мой персонаж быстро принял исходные размеры, а мир вокруг снова стал нормальным. Я развернулся, активировал реактивные ботинки и полетел в замок.

Пролетев через огромный холл, я увидел ждущих меня перед хрустальными дверьми Aech'a и Art3mis. Дымящиеся окровавленные тела боее десятка недавно поверженных персонажей Шестёрок были разбросаны на каменном полу вокруг них, медленно растворяясь в небытие. Судя по всему, я пропустил короткую и решительную резню.

"Не честно, — сказал я, выключая ботинки и приземляясь на пол рядом с Aech'ем, — ты мог оставить мне хотя бы одного".

Art3mis промолчала, но показала мне средний палец.

"Поздравляю с победой над Сорренто, — сказал Aech. — Это было эпично, но ты всё равно законченный идиот. Впрочем, ты и сам это знаешь, не так ли?".

"Ага, — пожал я плечами, — знаю".

"Ты такой эгоистичный мудак!". Art3mis кричала. "Что, если бы ты тоже умер?".

"Но ведь я жив. Не так ли? — спросил я, обходя её и изучая хрустальную дверь. — Так что расслабься и давай уже её откроем".

Я посмотрел на скважину в центре двери, затем на слова, отпечатанные выше на гранёной поверхности. Милосердие. Надежда. Вера.

Я достал свой Хрустальный Ключ. Aech и Art3mis последовали моему примеру.

Ничего не произошло.

Мы обменялись удивлёнными взглядами. Вдруг мне в голову пришла идея и я прочистил горло. "Тройка — магическое число", — процитировал я первую строку из песни Школьного Рока. Как только я произнёс эти слова, хрустальная дверь засветилась и появились две новые скважины по бокам от первой.

"Получилось! — прошептал Aech. — Чёрт побери. Не могу поверить в это. Мы правда здесь. Стоим прямо перед Третьими Вратами".

Art3mis кивнула: "Наконец-то".

Я вставил свой ключ в центральную скважину. Aech поместил свой в левую, а Art3mis — в правую.

"По часовой? — спросила Art3mis. — Насчёт три?".

Мы с Aech'ем кивнули. Art3mis досчитала до трёх и мы одновремено повернули ключи. Последовала вспышка света, во время которой дверь с ключами исчезла. И вот Третьи Врата открылись прямо перед нами; хрустальный портал вёл в кружащий водоворот звёзд.

"Ух ты, — услышал я шёпот Art3mis. — Вот и оно".

Мы вместе шагнули вперёд, готовясь войти во врата, как я услышал оглушительный грохот. Будто взорвалась вселенная.

А затем мы все умерли.

0036

Когда твой аватар погибает, экран не темнеет. Вместо этого камера переключается на вид от третьего лица, показывая с этого ракурса судьбу, настигшую персонажа.

Секундой позже громоподобного взрыва я уже смотрел на трёх героев, застывших перед открытыми Вратами. Затем сжигающе белый свет заполнил окружающий мир в сопровождении того самого оглушительного звукового удара. Примерно так я себе и представлял смерть в ядерном взрыве.

Краткий миг я видел скелеты наших героев, застывшие в полупрозрачных очертаниях неподвижных тел. Затем счётчик здоровья моего персонажа упал до нуля.

А через секунду дошла и взрывная волна, распыляя всё на своём пути — наших героев, пол, стены, сам замок и тысячи персонажей, собравшихся вокруг него. Всё было превращено в чистую атомарную пыль, ненадолго зависшую в воздухе и опавшую на землю.

Вся поверхность планеты очистилась до первородного состояния. Территория вокруг Замка Anorak'a, ещё минуту назад заполненная воюющими героями сейчас стала заброшенной, выжженой пустошью. Все и всё было уничтожено. Остались только Третьи Врата, кристаллический дверной проход, парящий в воздухе над кратером, на месте, где мгновение назад стоял замок.

Шок, в котором я прибывал, тут же сменился ужасом, стоило мне только осознать, что же сейчас произошло.

Шестёрки подорвали Катаклист.

Других объяснений не могло существовать. Только этот невероятно мощный артефакт мог сотворить такое. Он не только уничтожил всех персонажей, но и стёр с лица планеты Замок Anorak'a, крепость, которая прежде уже доказала свою неразрушимость.

Я смотрел на Врата, паря в пустом небе и ожидая появления неизбежного — последнего сообщения в центре экрана, слов, которые, как я знал, видели сейчас все персонажи в этом Секторе: ИГРА ОКОНЧЕНА.

Но когда слова появились на экране, они составили весьма неожиданный текст: ПОЗДРАВЛЯЕМ! У ВАС ЕСТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЖИЗНЬ!

Я в удивлении смотрел как мой герой возвращается к жизни в том самом месте, где он погиб несколькими секундами ранее. Перед открытыми Вратами. Только теперь они парили в воздухе,

зависая в нескольких десятках метров над кратером, оставшимся после взрыва замка. Когда персонаж окончательно материализовался, я глянул вниз и увидел, что пола, на котором я стоял чуть раньше, больше не было. Как и моих реактивных ботинок и всего остального, что было у меня с собой.

Я на мгновение завис в воздухе, как Хитрый Койот из старого мультсериала про Дорожного Бегуна, затем мешком полетел вниз, предприняв отчаянную попытку ухватиться за Врата, но они висели слишком далеко.

Я грузно ударился о землю и потерял треть очков здоровья при ударе. Поднявшись на ноги, я огляделся по сторонам. Я стоял в огромном кратере кубической формы на месте фундамента Замка и нижних его этажей. Вокруг было абсолютно пусто и пугающе тихо. Не осталось ни камешка от уничтоженного замка, ни обломка от тысяч кораблей, заполнявших небо прежде. Прямо сказать, не осталось вообще ни малейшего намёка на развернувшуюся здесь великую битву. Катаклист испарил абсолютно всё.

Я посмотрел на своего персонажа — он был одет в чёрную футболку и синие джинсы — стандартный вид всех новосозданных героев.Затем открыл инвентарь и окно параметров. Уровень героя, его навыки и характеристики остались прежними, но инвентать был вычищен весь, за исключением одной вещи — четвертака, что я получил за идеальное прохождение Pac-Man на Архаиде. Поместив четвертак в инвентарь, я уже не мог вытащить его оттуда и прочитать заклинания опознания на него. Следовательно, не мог узнать его назначение или силу. А в суете событий последних месяцев я вообще забыл о нём.

Но теперь я знал — четвертак был одноразовым артефактом, дающим персонажу вторую жизнь. До этого момента я и не знал, что такое возможно — в истории ОАЗИСа не упоминалось, чтобы какой-то персонаж получал дополнительную жизнь.

Я снова попробовал взять четвертак из инвентаря. На этот раз я смог достать его и сжать в ладони моего персонажа. Использовав свою силу, артефакт стал просто монетой.

Я посмотрел вверх на Врата. Они всё ещё были там, широко распахнутые. Но у меня не было ни малейшей идеи как до них добраться и войти. У меня не было ни реактивных ботинок, ни корабля, ни магичских вещей, ни запомненных заклинаний. Ничего, что помогло бы летать или левитировать. И ни какой стремянки в округе я тоже не видел.

Так я и стоял на расстоянии броска камня от Третьих Врат, но не мог к ним приблизиться.

"Эй, Z? — Услышал я голос. — Ты слышишь меня?"

Это была Aech, но её голос больше не изменялся, чтобы звучать как мужской. Я отлично слышал её, как будто мы говорим через комлинк. Но это было невозможно — у моего персонажа не было больше комлинка. И персонаж Aech был мёртв.

"Где ты?" — Сказал я в воздух.

"Труп, как и все остальные, — ответила Aech, — кроме тебя".

"Тогда почему я тебя слышу?"

"Og подключил нас к твоим видео и аудио каналам, — ответила она, — так что мы видим и слышим то же, что и ты".

"Ох".

"Ты не против, Parzival? — Услышал я голос Og'a. — Только скажи, если не согласен".

"Нет, меня это устраивает, — ответил я после недолгих размышлений, — Shoto и Art3mis тоже на связи?"

"Да, — откликнулся Shoto, — Я здесь".

"Да, мы все здесь, — в голосе Art3mis сквозил едва сдерживаемый гнев, — и мы мертвы как гвозди. Вопрос в том, почему ты жив, Parzival?"

"Да уж, Z, — продолжила Aech, — это нас всех интересует. Что произошло?"

Я вытащил четвертак и поднял его перед глазами: "Эту монету мне вручили на Архаиде несколько месяцев назад за идеальное прохождение Pac-Man. Это артефакт, но я никогда не знал его назначения. До сих пор. Оказывается, он даёт дополнительную жизнь".

Несколько секунд царила тишина, которую вскоре разрезал смех Aech. "Ах ты удачливый сукин сын!, — сказала она. — В новостях передают, что весь сектор зачищен. Больше половины населения ОАЗИСа".

"Это был Катаклист?" — спросил я.

"Судя по всему, — отозвалась Art3mis. — Видимо, Шестёрки купили его с аукциона несколько лет назад. Всё это время сидели и ждали подходящего момента".

"Но они убили и свою пехоту тоже, — заметил Shoto. — Интересно, зачем?".

"Думаю, большинство из них и так были мертвы", — ответила Art3mis.

"У Шестёрок не было выбора, — добавил я. — Это был единственный способ остановить нас. Мы уже открыли Третьи Врата и почти вошли в них, когда они подорвали эту штуковину...". Я замолчал, поражённый одной мыслью: "Но как они узнали, что мы открыли их? Если только...".

"Они следили за нами, — сказал Aech, — скорее всего

Шестёрки установили скрытые камеры рядом с вратами".

"Так они увидели как мы открыли их, — продолжила Art3mis. — Отсюда следует, что теперь они тоже знают как это сделать".

"Какая разница? — прервал её Shoto. — Персонаж Сорренто мёртв. Как и остальные Шестёрки".

"Ошибаешься, — сказала Art3mis. — Глянь на Табло. Там всё ещё двенадцать персонажей Шестёрок под Parzival'ем. По их счёту можно сделать вывод, что у каждого из них есть Хрустальный Ключ".

"Дерьмо!" — выругались Aech и Shoto в унисон.

"Шестёрки догадывались, что им понадобится использовать Катаклист, — сказал я. — Так что они осторожно вывели нескольких персонажей за пределы Сектора Десять. Скорее всего, они ждут в корабле на границе сектора, где им ничто не угрожает".

"Ты прав, — сказала Aech, — Это означает, что ещё двенадцать Шестёрок направляются прямо к тебе, Z. Так что тебе следует шевелить поршнями и лезть в ворота. Вероятно, это твой последний шанс пройти их". Я услышал как она расстроено вздохнула: "Для нас всё кончено. Так что мы болеем за тебя, амиго. Удачи".

"Спасибо, Aech".

"Gokouun o inorimasu, — сказал Shoto. — Сделай всё возможное".

"Сделаю", — пообещал я, дожидаясь благословления Art3mis.

"Удачи, Parzival, — произнесла она после долгой паузы. — Aech права. У тебя не будет другой возможности. И у других охотников её не будет". Я слышал, как её голос прерывался, будто она едва сдерживала слёзы. Затем она набрала воздуха в грудь и добавила: "Не испорть всё".

"Постараюсь, — сказал я. — Не дави, ладно?".

Я глянул на открытые врата, зависшие в воздухе высоко надо мной. Затем опустил взгляд и начал осматривать местность, отчаянно пытаясь придумать как туда добраться. Что-то привлекло моё внимание — несколько мерцающих пикселей вдалеке с другой стороны кратера. Я побежал туда.

"Как же непривычно быть вторым пилотом, — сказала Aech, — но куда, чёрт возьми, ты направился?"

"Все мои вещи были уничтожены Катаклистом, — ответил я, — так что у меня нет никакого способа долететь до Врат".

"Шутишь что ли? — Вздохнула Aech. — Час от часу не легче".

Приближаясь к объекту, я начал уже различать что это. Бета Капсула, вращающаяся в воздухе в нескольких сантиметрах над землёй. Катаклист уничтожил всё, что возможно уничтожить в

Секторе, но артефакты неразрушимы. Как и Врата.

"Это Бета Капсула! — Воскликнул Shoto. — Должно быть, её вынесло сюда взрывной волной. Ты можешь использовать её, чтобы стать Ультрамэном и взлететь к Вратам!"

Я кивнул, поднял капсулу над головой и нажал кнопку активации. Но ничего не произошло. "Дерьмо! — Выругался я. — Не выйдет. Она используется раз в день". Спрятав капсулу, я начал осматриваться по сторонам. "Здесь должны быть ещё артефакты, — сказал я, в поисках обегая периметр фундамента замка, — У кого-нибудь из вас были артефакты? Которые бы помогли мне летать? Или левитровать? Телепортироваться?"

"Нет, — откликнулся Shoto, — у меня не было артефактов".

"Мой Меч Ба'Хира — артефакт, — ответила Aech, — Но он не поможет тебе добраться до Врат".

"Но мои Чаки помогут" — сказала Art3mis.

"Твои Чаки?" — переспросил я.

"Моя обувь. Чёрные кеды Converse Chuck Taylor All Stars. Они наделяют носителя и скоростью, и полётом".

"Отлично! То, что нужно! — Воскликнул я. — Осталось только их найти". И я побежал дальше, сверля землю глазами. Спустя минуту я нашёл меч Aech'а и убрал его в инвентарь, но магические кроссовки Art3mis я нашёл только через пять минут, в южном углу кратера. Надел их, и они подстроились под размер моей ноги. "Я верну их тебе, Арти, — сказал я, закончив шнуроваться, — обещаю".

"Лучше не забудь, — ответила она, — это мои любимые".

Сделав три шага для разбега, я подпрыгнул и полетел. Устремился вверх, развернулся к Вратам и направился прямиком на них. Но в последний момент накренился на правый бок и по дуге обошёл дверь. Остановился я напротив открытых Врат. Хрустальный дверной проём висел прямо передо мной, всего в нескольких сантиметрах. Это напомнило мне парящие врата в опенинге сериала Сумеречная Зона.

"Чего ты медлишь? — Кричала Aech. — Шестёрки могут показаться в любую минуту!"

"Я знаю, — ответил я, — но есть нечто, что я должен сказать всем вам, прежде, чем войду туда".

"Ну так? — Сказала Art3mis. — Не тяни! Часики тикают, болван!"

"Хорошо, хорошо! Я только хотел сказать, что понимаю, что вы трое сейчас должны чувствовать. Нечестно всё получилось. Мы должны были войти во Врата все вместе. И перед тем, как я войду, хочу что бы вы знали. Если я добуду пасхалку, я поделю денежный приз между нами четырьмя".

Ошарашенное молчание.

"Ээй! — Сказал я через несколько секунд. — Вы, ребята, слышали меня?"

"Ты что, не в своём уме? — Спросила Aech. — Зачем тебе это делать, Z?"

"Потому, что это единственное достойное, что я могу сделать. Потому что без вас я бы не зашёл так далеко. Потому, что все мы заслуживаем увидеть, что скрыто за Вратами и как закончится игра. И потому, что мне нужна ваша помощь".

"Не мог бы ты повторить последнюю часть?" — спросила Art3mis.

"Мне нужна ваша помщь. Вы правы, это мой единственный шанс пройти Врата. Больше ни у кого не будет такой возможости. Шестёрки скоро будут здесь, и тут же войдут во Врата. Значит, я должен пройти их с первой попытки и опередить Шестёрок. Мои шансы сделать это резко возрастут, если вы трое будете мне помогать. Итак... что скажете?"

"Я в деле, Z, — ответила Aech, — Всё равно я планировала тренировать твою ленивую здницу".

"Я тоже, — присоединился Shoto, — я ничем уже не рискую".

"Давай начистоту, — сказала Art3mis, — мы помогаем тебе пройти Третьи Врата, и взамен ты согласен разделить снами выигрыш?"

"Неверно, — ответил я, — если я выиграю, то поделюсь с вами независимо от того, будете вы мне помогать или нет. Так что помочь мне, вероятно, в ваших интересах".

"Полагаю, у нас нет времени оформить это на бумаге?" — сказала Art3mis.

Задумавшись на мгновение, я открыл свой видеоканал и начал вещание. Каждый, кто смотрел его (счётчик показывал более двухсот миллионов зрителей), слышал мои слова. "Приветствую, — начал я, — это Вэйд Уотс, так же известный как Parzival. Я хочу, чтобы каждый человек в мире знал: если я найду Пасхалку Хэллидея, клянусь поровну разделить приз с Art3mis, Aech, и Shoto. Торжественно клянусь. Клянусь Честью Охотника. Клянусь на мизинчиках. И всё такое прочее. Если я лгу, пусть впредь назовут меня безвольной шлюшкой Шестёрок".

"Чувак, ты совсем того? Я просто шутила!" — услышал я от Art3mis, когда закончил вещание.

"Ох. Да. Я знаю".

Сжав кулаки я влетел во Врата, и мой герой растворился в вихре звёздочек.

0037

Я стоял посреди огромного тёмного пустого пространства и не видел ни потолка, ни стен, но пол явно находился под моими ногами, так как на чём-то же я стоял. Несколько секунд я просто стоял, не понимая что нужно делать. Вдруг тишину разорвал оглушительный электронный голос, будто сгенерированный примитивным синтезатором как в Q*Bert или Gorf. "Побейте текущий рекорд или умрите!" — произнёс голос. Откуда-то сверху ударил столб света. Передо мной в центре луча стоял старый монетный игровой автомат. Я тут же узнал этот своеобразный угловатый корпус. Tempest. Atari. 1980 год.

Я закрыл глаза и опустил голову. "Дерьмо, — пробормотал я, — это моя не самая любимая игра, ребята".

"Да ладно, — услышал я шёпот Art3mis. — Ты должен был предвидеть, что Tempest может оказаться в Третьих Вратах. Это же очевидно!".

"Ох, правда? — огрызнулся я. — И почему же?".

"Потому что в конце Альманаха есть цитата, — ответила она. — Но должно препятствия создать для их любви, чтоб легкостью ее не обесценить".

"Я знаю эти слова, — раздражённо сказал я. — Это Шекспир. Но я решил, что Хэллидей таким образом просто давал знать насколько сложна будет Охота".

"Так и есть, — сказала Art3mis, — но это ещё и подсказка. Цитата из последней пьесы Шекспира. Буря (в английском варианте The Tempest — прим. перев.) ".

"Дерьмо! — прошипел я. — Как можно было упустить это?".

"Я тоже никогда не замечала этого, — призналась Aech. — Браво, Art3mis".

"Игра Tempest так же проскакивала в клипе группы Rush к песне Subdivisions, — добавила она. — Одной из любимых у Хэллидея. Сложно не заметить".

"Во даёт! — Сказал Shoto. — Она хороша".

"Я уже понял! — Крикнул я. — Это должно быть очевидно. Хватит перетирать тему".

"Я так понимаю, ты не так много практиковался в эту игру, Z?" — спросила Aech.

"Немного, давно, — ответил я, — и совершенно недостаточно. Посмотри на таблицу результатов". Я указал на монитор. Высший результат был 728329. Инициалы JDH возле него принадлежали Джеймсу Доновану Хэллидею. Счётчик оставшихся попыток в углу показывал цифру 1.

"Ой... — Проронила Aech. — Всего одна попытка. Как и в Black Tiger".

Вспомнив про ныне бесполезный четвертак в инвентаре, я вытащил его. Но бросив его в слот, увидел, что четвертак выпал в возврат монет. Наклонившись, чтобы забрать его, я прочитал надпись: ТОЛЬКО ЖЕТОНЫ.

"Как всегда, — сказал я. — И по-близости не видать автомат с жетонами".

"Похоже, у тебя всего одна игра, — отметила Aech. — Пан или пропал".

"Ребят, я уже несколько лет не играл в Tempest, — отозвался я. — Всё пропало. Нет ни единого шанса побить рекорд Хэллидея с первого раза".

"Тебе и не придётся, — сообщила Art3mis. — Глянь на год выпуска".

Я посмоторел на нижнюю часть экрана: ©MCMLXXX ATARI.

"1980? — спросила Art3mis. — И как это ему поможет?".

"Да, — подтвердил я, — как это мне поможет?".

"Это самая первая версия Tempest, — пояснила Art3mis. — Она поставлялась с багом в коде игры. Когда Tempest впервые появилась на автоматах, парни выяснили, что при смерти с определённым количеством очков, игра даёт несколько бесплатных кредитов".

"Оу, — мне стало стыдно, — я этого не знал".

"Знал бы, — добила меня Art3mis, — если бы изучил игру так же как я".

"Проклятье, девочка, — вклинилась Aech, — а ты серьёзно подошла к делу".

"Спасибо, — ответила она. — Это потому что я одержимый компьютерами гик. Без личной жизни". Все кроме меня засмеялись. Я слишком нервничал.

"Ладно, Арти, — прервал я их веселье. — Что нужно сделать для получения бесплатных игр?",

"Ищу в квестовом журнале", — ответила она. Я услышал шелест бумаги, будто она листала страницы настоящей книги.

"У тебя с собой есть распечатанная копия журнала?" — удивился я.

"Я всегда вела журнал от руки в тетрадках на пружинах, — отозвалась она. — Отличное решение, учитывая, что мой аккаунт и всё что в нём было, теперь стёрто". Снова шелест страниц. "Вот оно! Сначала тебе надо набрать больше ста восьмидесяти тысяч очков. Сделав это, убедись, что перед смертью твой счёт оканчивается на 06, 11 или 12. Сделаешь это — получишь сорок бесплатных кредитов".

"Инфа сто процентов?".

"Сто процентов".

"Ну ладно. Поехали".

Я исполнил свой предыгровой ритуал. Потянулся, хрустнул костяшками, влево-вправо наклонил голову.

"Боже, ты начнёшь наконец? — спросила Aech. — Я умираю в ожидании".

"Тишина! — вмешался Shoto. — Дайте ему собраться с мыслями".

Все умолкли, пока я готовился. "Из этого ничего не выйдет", — сказал я и нажал мигающую кнопку первого игрока.

В Tempest использовалась олдскульная векторная графика, а изображения в игре были созданы из светящихся неоновых линий в кромешной тьме экрана. Игрок смотрит сверху вниз на трёхмерный туннель и использует круглый диск для управления "стрелком", перемещающимся по краю этого туннеля. Целью игры является уничтожение врагов, карабкающихся к тебе, уворачиваться от их атак и других препятствий. Переходя с одного уровня на другой, туннели геометрически усложняются, а число врагов и препятствий резко возрастает.

Хэллидей настроил этот автомат с Tempest в режим турнира, так что я не мог выбрать уровень больше девятого. Около пятнадцати минут я набирал 180 000, потеряв в процессе две жизни. Я был ещё в худшей форме, чем думал. Когда мой счёт достиг 189412, я намеренно направил стрелка на шипы, истратив последнюю жизнь. Игра предложила мне вбить инициалы, что я нервно и сделал: W-O-W.

Когда я закончил, количество кредитов подскочило с нуля до сорока.

Крики моих друзей чуть не довели меня до инфаркта. "Art3mis, ты гений", — сказал я, когда шум поутих.

"Я знаю".

Снова нажав кнопку первого игрока, я начал вторую игру и сосредоточился на рекорде Хэллидея. Я всё ещё беспокоился, но уже значительно меньше. Если не выйдет перебить счёт в этот раз, у меня есть ещё тридцать девять попыток.

Во время перерыва между волнами Art3mis спросила: "Твои инициалы W-O-W? Что означает буква O?".

"Оболтус", — ответил я.

Она засмеялась: "А серьёзно?".

"Оуэн".

"Оуэн, — повторила она. — Вэйд Оуэн Уотс. Мило". Она снова затихла, когда началась следующая волна. Спустя минуту я закончил вторую игру со счётом 219584. Не так ужасно, но

слишком далеко от моей цели.

"Неплохо", — сказала Aech.

"Да, но и не так хорошо", — заметил Shoto. Затем, видимо, вспомнил, что я слышу его и добавил: "В смысле, гораздо лучше, Parzival. Так держать".

"Спасибо за поддержку, Shoto".

"Опа, зацените, — оживилась Art3mis, читая журнал. — Создатель Tempest, Дэйв Тюрер взял идею игры из своего ночного кошмара о ползущих из норы и гонящихся за ним монстрах". Она залилась своим милым мелодичным смехом, который я так давно не слышал. "Круто, не правда, Z?" — спросила она.

"Круто", — ответил я. Каким-то образом её голос успокоил меня. Думаю, она знала об этом, поэтому продолжала разговаривать со мной. Я почувствовал прилив сил и снова нажал кнопку первого игрока, начав третью игру.

Все наблюдали за мной в гробовой тишине. Примерно через час я потратил последнюю жизнь. Счёт составил 437977.

Когда игра кончилась, Aech подала голос: "Плохие новости, амиго".

"Что такое?".

"Мы оказались правы. Когда взорвался Катаклист, за пределами сектора у Шестёрок осталась резервная группа персонажей. Сразу после детонации, они вошли в сектор и направились прямо в Ктонию. Они..." — её голос оборвался.

"Они что?".

"Они вошли в ворота около пяти минут назад, — ответила за неё Art3mis. — Двери закрылись за тобой, но Шестёрки использовали три свои ключа, чтобы попасть внутрь".

"Шестёрки уже во вратах? Прямо сейчас?".

"Восемнадцать человек, — сказала Aech. — Внутри каждый получил по отдельному симулятору. Раздельные копии врат. Все восемнадцать проходят Tempest как и ты. Пытаются побить рекорд Хэллидея. Все используют уязвимость с сорока кредитами. Большинство играть не умеют, но у одного весьма неплохой скилл. Мы думаем, этим персонажем управляет сорренто. Он только начал играть второй раз..."

"Подождите секунду! — прервал её я. — Откуда вы всё это знаете?".

"Потому что мы видим их, — ответил Shoto. Все залогиненные в ОАЗИСе видят их. И тебя тоже".

"Что за хрень?".

"Когда кто-то входит в Третьи Врата, в верхней части Табло появляется видеотрансляция, — сказала Art3mis. Видимо, Хэллидей решил вынести прохождение последних врат на общее

обозрение".

"Стоп, — сказал я, — вы хотите сказать, что весь мир наблюдает как я играю в Tempest весь последний час?".

"Верно, — ответила Art3mis, — И ещё видят как ты стоишь и огрызаешься на нас прямо сейчас. Так что думай, что говоришь".

"Почему вы не сказали мне раньше?" — крикнул я.

"Не хотели тебя нервировать, — отозвалась Aech. — И отвлекать".

"Отлично! Великолепно! Спасибо!" — я почти истерил.

"Успокойся, Parzival, — сказала Art3mis. — Сосредоточься на игре. Теперь это гонка. Тебе в спину дышат сразу восемнадцать Шестёрок. Тебе придётся победить в этот раз. Понимаешь?".

"Да, — медленно выдохнул я, — понимаю". Сделав глубокий вдох, я нажал на кнопку первого игрока.

Как обычно, соревнование пробудило всё лучшее во мне. На этот раз у меня получилось сосредоточиться. Спиннер, заппер, супер-заппер, зачистить уровень, увернуться от шипов. Мне даже не надо было думать, как мои руки управляли контроллером. Я забыл о том, что было поставлено на карту и что миллионы людей наблюдали за мной. Я растворился в игре.

Я играл уже больше часа и добрался до 81 уровня, когда услышал оглушительное ликование. "Ты сделал это, чувак!" — послышался крик Shoto.

Мой взгляд упал на верхнюю часть экрана. Счёт составлял 802488 очка.

Я продолжил играть, инстинктивно пытаясь заработать как можно больше очков. Но Art3mis громко прокашлялась, и я понял, что продолжать нет нужды. На самом деле теперь я просто тратил драгоцнные секунды, тем самым сокращая своё преимущество перед Шестёрками. Я быстро истратил свои жизни; на экране загорелись слова КОНЕЦ ИГРЫ. Я снова вбил свои инициалы, и они появились в самом верху списка над счётом Хэллидея. Затем монитор потемнел, а в центре появились слова:

ОТЛИЧНО, PARZIVAL!

ПРИГОТОВЬСЯ КО ВТОРОМУ ЭТАПУ!

Игровой автомат стал растворяться, а вместе с ним и мой персонаж.

***

Я мчался по покрытому туманом склону. Судя по тряске и стуку копыт, я сидел на лошади. Впереди из тумана проглядывался знакомый замок.

Посмотрев вниз на своё тело, я не обнаружил под собой лошади. Я сам бежал по земле. Мой персонаж был одет в кольчужный доспех, его руки вытянуты вперёд, будто держа

вожжи. Но в них ничего не было. Мои руки были абсолютно пусты.

Я остановился, и топот копыт тоже затих, но лишь на несколько секунд. Я оглянулся, пытаясь обнаружить источник звука. Это была не лошадь. Мужчина бил две половинки кокоса одну о другую.

Тогда я и понял, где оказался. Внутри первой сцены Монти Пайтона и Священного Грааля. Ещё один любимый фильм Хэллидея, и, возможно, самый любимый гиками фильм всех времён и народов.

Видимо, это был ещё один Фликсинк, как в случае с симуляцией Военных Игр в Первых Вратах.

Я играл Короля Артура, по всей видимости. На мне был костюм как на герое Грэма Чепмена в фильме. А человек с кокосами это был мой верный слуга, Пэтси в исполнеии Терри Гиллияма.

Пэтси начал низко кланяться, когда я посмотрел на него, но ничего не говорил.

"Это Священный Грааль Пайтона!" — Услышал я азартный шёпот Shoto.

"Ох, — забылся я на секунду. — Знаю, Shoto".

Предупреждающее сообщение всплыло на экране: НЕВЕРНАЯ РЕПЛИКА! Счёт в -100 очков появился в углу.

"Продолжай в том же духе, и мы в заднице", — сказала Art3mis.

"Просто дай нам знать, если нужна будет помощь, Z, — сказала Aech, — махни рукой или ещё какой знак, и мы подскажем тебе следующую реплику".

Я кивнул и поднял большой палец. Но не думал, что мне понадобится помощь — за прошедшие шесть лет я посмотрел этот фильм 157 раз. И каждое слово помнил наизусть.

Я посмотрел на замок впереди, уже зная что меня там ждёт и "поскакал" дальше, держа свои невидимые вожжи. И снова Пэтси стуча кокосами "поскакал" позади меня. Достигнув ворот замка, я натянул "вожжи" останавливая своего "скакуна".

"Стой!" — Крикнул я.

Мой счёт вырос на 100 очков, возвращаясь к нулю.

В ответ на мою реплику два солдата на стенах наклонились ко мне. "Кто здесь?" — Крикнул нам один из них.

"Это я, Артур, сын Утера Пендрагона, из замка Камелот. — Процитировал я. — Король Бритов! Победитель Саксов! Суверен всей Англии!"

Счёт подскочил на 500 очков; всплывающее сообщение проинформировало, что я получил бонус за произношение и

интонацию. Можно было расслабиться — я уже начал получать удовольствие от действия.

"Ага, расскажи ещё!" — Ответил солдат.

"Это я, Артур, — продолжил я, — а это мой верный слуга Пэтси. Мы скачем по всей стране в поисках рыцарей, которые присоединятся к моему двору в Камелоте. Я должен поговорить с твоим господином".

Ещё 500 очков. Я слышал смешки и апплодисменты моих друзей.

"Что? — Откликннулся второй солдат. — Вы скачете на лошадях?"

"Да", — Ответил я. Ещё 100 очков.

"Да вы используете кокосы!"

"Что?" — И ещё 100 очков.

"У вас две пустые половинки кокосов и вы стучит ими друг о друга!"

"Ну и что? Мы скачем с тех пор как снега зимы покрыли эту землю, через королевство Мерсия, через..." — и снова 500 очков.

"А кокосы вы где взяли?"

И так далее. Персонаж, которого я играл, менялся от сцены к сцене, переключаясь на того, у кого больше реплик. Трудно поверить, но я запорол всего шесть или семь строк. Каждый раз оказываясь в тупике, я просто пожимал плечами и разводил руки — показывал, что мне нужна помощь — и Aech, Art3mis, и Shoto с радостью подкидывали мне следующую реплику. Остальное же время они хранили молчание, за исключением случайных смешков и взрывов хохота. Самое сложное было — не смеяться самому, в особенности когда Art3mis безупречно цитировала все реплики Кэрол Кливленд в сцене в Замке Антракс. Я смеялся несколько раз, что вело к потерям очков. В остальном это было спокойное плавание.

Играть в фильме было не просто легко — это было развлечением.

Примерно на середине фильма, сразу после конфротнации с Рыцарями Ни, я открыл текстовый редактор и написал "ЧТО С ШЕСТЁРКАМИ?".

"Пятнадцать из них ещё играют в Tempest, — услышал я ответ Aech, — но трое побили рекорд Хэллидея и уже внутри симуляции Грааля, — короткая пауза, — их лидер — Сорренто, мы полагаем, — идёт за тобой с девятиминутным отставанием".

"И пока он не сделал ни одной ошибки в репликах", — добавил Shoto.

Я едва не выругался вслух, но взял себя в руки и только написал "ДЕРЬМО!"

"Вот именно", — подтвердила Art3mis.

Набрав полную грудь воздуха, я перешёл к следующей сцене ("История Сэра Ланселота"). Aech продолжала сообщать мне об успехах Шестёрок, когда я просил об этом.

Дойдя по финальной сцены (штурм Французского Замка), я начал беспокоиться что же ждёт меня дальше. Первые Врата потребвали от меня участвовать в фильме (Военные Игры), Вторые содержали игру (Black Tiger). В Третьих я уже встретил и то, и другое. Я знал, что должен быть и третий этап, но не имел ни малейшей идеи, что же это могло быть.

Ответ я получил несколькими минутами позже. По окончанию финальной сцены Грааля мой экран потемнел на время игры простенькой органной музыки, которая звучит в финале фильма несколько минут. А когда музыка смолкла, на экране появилось сообщение:

ПОЗДРАВЛЯЕМ!

ВЫ ДОШЛИ ДО КОНЦА!

ПЕРВЫЙ ИГРОК, ПРИГОТОВЬТЕСЬ!

Когда исчез текст, я обнаружил, что стою в отделанной дубовыми панелями комнате, размером со склад, с высоким сводчаым потолком и полированым деревянным полом. В комнате отсутствовали окна и был всего один выход — огромные двойные двери в одной из голых стен. Некогда топовый комплект подключения к ОАЗИСу расположился точно по центру комнаты, окружённый овалом из сотни с лишним стекляных столов. На них стояли различные домашние компьютеры и игровые системы, каждый со своей стойкой периферийного оборудования, контроллеров, софта и игр. Всё организовано просто идеально, как на музейной выставке. Просматривая системы по кругу, одну за другой, я заметил что все компьютеры стояли в порядке времени выхода. PDP-1. Altair 8800. IMSAI 8080. Apple I рядом с Apple II. Atari 2600. ColecoVision. TI-99/4. Sinclair ZX80. Commodore 64. Различные приставки Nintendo и Sega. Полная линейка моделей Mac и PC, PlayStation и Xbox. И завершала "выставку" консоль ОАЗИСа, подключенная к комплекту в центре комнаты.

Я понял, что стою в симуляции офиса Джеймса Хэллидея, в комнате его дома, где он провёл большую часть из последних пятнадцати лет своей жизни. Места, в котором он написал свою последнюю и величайшую игру. Игру, в которую я и играл.

Я никогда не видел фотографий этой комнаты, но её оформление и наполнение были детально описаны перевозчиками вещей, нанятыми освободить здание после смерти Хэллидея.

Я посмотрел на своего персонажа и увидел, что он больше не выглядит как один из рыцарей Монти Пайтона. Я снова стал Parzival'ем.

Первое, что я сделал — самое очевидное — попытался выйти. Двери не сдвинулись.

Я обернулся и ещё раз оглядел комнату, изучая длинный ряд памятников истории компьютеров и игр.

Тогда я и понял, что овал, который составялют эти "памятники" на самом деле имеет форму яйца.

В моей голове сами собой всплыли строки первой загадки Хэллидея из Приглашения:

Три спрятанных ключа откроют комнат тайных суть.

В них ожидает странника тернистый путь.

Лишь тот, кто испытания пройдет,

Достигнет цели, где награда его ждет.

Я дошёл до конца. Вот он. Пасхалка Хэллидея должна быть спрятана где-то в этой комнате.

0038

"Ребята, вы это видите?" — прошептал я.

Нет ответа.

"Эй! Aech? Art3mis? Shoto? Вы тут?"

Всё так же нет ответа. Либо Og отключил нашу голосовую связь, либо Хэллидей запрограммировал финальный этап Врат так, что внешние связи были заблокированы. И я был почти уверен в последнем.

Я постоял в молчании с минуту, не зная что делать дальше. Затем, послушав свой инстинкт, подошёл к Atari 2600. Она была подключена к телевизору Zenith Color TV 1977 года. Я включил его, но ничего не произошло. Затем включил приставку. Всё ещё ничего. Не было питания, хотя кабели и телевизора, и Atari были воткнуты в розетки на полу.

Я проверил Apple II. Так же безрезультатно.

После нескольких минут экспериментов, я нашёл рабочий компьютер — один из старейших — IMSAI 8080. Та же модель, что была у Мэттью Бродерика в Военных Играх.

После загрузк на полностью чёрном экране было всего одно слово. LOGIN:

Я ввёл Anorak и нажал ввод. ИМЯ НЕ РАСПОЗНАНО — СВЯЗЬ РАЗОРВАНА.

Затем компьютер отключился и мне пришлось снова его включать, что бы снова увидеть приглашение LOGIN:

Я попробовал HALLIDAY. Мимо.

В Военных Играх пароль бэкдора для получения доступа к суперкомпьютеру WOPR был "Joshua". Профессор Фалькен, создатель WOPR, использовал имя сына как пароль. Того, кого он любил больше всех в мире.

Я ввёл OG. Не сработало. Как и OGDEN.

KIRA. ИМЯ НЕ РАСПОЗНАНО — СВЯЗЬ РАЗОРВАНА.

Я перепробовал имена его родителей, проверил ZAPHOD — имя его рыбки и TIBERIUS — так звали его хорька.

Ни одно не подошло.

Я проверил время. В этой комнате я провёл уже больше десяти минут. А это значит, что Сорренто уже нагнал меня. И сейчас он в своей копии этой комнаты, вероятно с командой специалистов по Хэллидею, напрямую подсказывающих ему, благодаря модификациям в комплектах подключения. Вероятно они уже проверяют возможные варианты, расставленные по степени вероятности, с той скоростью, с какой Сорренто успевает их печатать.

У меня не было времени.

Я в бессилии сжал зубы, не имея представления что ещё можно попробовать.

Затем я вспомнил одну строчку из биографии Огдена Морроу: "Противоположный пол заставлял Джима жутко нервничать, и Кира была единственной девушкой, с которой я видел как он непринуждённо общается. Но только во время игровой сессии, как персонаж Anorak, и обращался к ней только по имени её D&D персонажа Leucosia."

Я снова перезагрузил компьютер. Когда появилось приглашение, ввёл LEUCOSIA и нажал ввод.

Все компьютеры в комнате автоматически запустились. Шелест вращающихся дисков, сигналы самопроверок и прочие звуки загрузки эхом прокатились под потолком.

Я побежал к Atari 2600, и начал искать за ней в огромной стойке картриджей единственный нужный мне: Adventure. Вставив его в приставку, я запустил игру.

Всего несколько минут ушло у меня на то, чтобы дойти до Секретной Комнаты.

Я схватил меч и уничтожил всех трёх драконов. Нашёл чёрный ключ, открывающий врата Чёрного Замка и углубился в лабиринт. Серая точка была спрятана там, где и должна была быть. Я взял её и пронёс обратно по восьмибитному королевству. Затем использовал её, чтобы пройти магический барьер и войти в Секретную Комнату. Но, в отличие от оригинальной игры для Atari, здесь Секретная Комната не содержала имя автора Adventure Уорена Робинета. Вместо него в самом центре экрана красовался большой овал с пиксельными гранями. Яйцо.

Пасхалка.

Секунду я молча стоял в оцепенении и глазел на экран телевизора. Затем дёрнул джойстик вправо, двигая своего крошечного квадратного персонажа через мерцающую картинку. Однотонный спикер телевизора издал электронный писк, когда я добрался до серой точки и подобрал яйцо. Вспыхнул яркий свет. Когда всё закончилось, мой герой больше не держал джойстик. Теперь в сложенных лодочкой руках лежало большое серебрянное яйцо. В нём было видно деформированное отражение моего героя.

Когда я наконец оторвал взгляд от него и посмотрел выше, оказалось, что на месте дверей с противоположной стороны комнаты теперь находился выход из врат — окаймлённый хрусталём портал, ведущий обратно в холл Замка Anorak'a. Крепость выглядела полностью восстановленной, хотя сервера ОАЗИСа не перезапускались уже несколько часов.

Я в последний раз оглядел офис Хэллидея; всё так же держа яйцо в руках, я пересёк комнату и вошёл в портал.

Выйдя наружу, я обернулся и увидел, как Хрустальные Врата превращаются обратно в массивную деревянную дверь в стене замка.

Открыв её, я увидел спиральную лестницу, ведущую в самую высокую башню Замка Anorak'a. Поднявшись, я нашёл исследования Anorak'a. По всей комнате возвышались шкафы, заполненные древними свитками и пыльными книгами заклинаний.

Я подошёл к окну и выглянул на потрясающий вид окружающий пейзаж. Он больше не был пустынным. Эффекты Катаклиста отменились, и вместе с замком восстановилась вся Ктония.

Я осмотрел комнату. Прямо под знакомой картиной с чёрным драконом находился украшенный хрустальный пьедестал, на котором стояла золотая чаша с небольшими драгоценными камнями. Её диаметр подходил под размер яйца, которое я держал в руках.

Я положил яйцо в чашу, и оно идеально вписалось туда.

Вдалеке послышались фанфары; яйцо засветилось.

"Ты победил", — услышал я голос. Обернувшись, я увидел Anorak'a. Его обсидианово-чёрная мантия, казалось, поглощала значительную часть света в комнате. "Поздравляю", — сказал он, протягивая свои изящные руки.

Я колебался, ожидая очередную уловку. Или какого-нибудь финального теста...

"Игра окончена, — словно прочитал мои мысли Anorak. — Время забрать свой приз".

Я посмотрел на его протянутую руку. Подождав секунду, я вытянул свою.

Между нами вспыхнул разряд синих молний; их паутина окутала нас обоих, будто передавая силу его персонажа моему. Когда свет пропал, Anorak был одет уже не в свои чёрные мантии волшебника. На самом деле, он больше и не выглядел как Anorak, став ниже, более худым и не таким статным. Теперь он выглядел как Джейм Хэллидей. Бледный. Среднего возраста. Одетый в заношенные джинсы и потёртую майку Space Invaders.

Посмотрев на своего персонажа, я увидел, что теперь мантии Anorak'a оказались на мне. Тогда я заметил, что поменялись и иконки с показателями в углах моего экрана. Мои характеристики выкрутились до полного максимума, плюс к ним добавился кажущийся бесконечным ряд заклинаний, соответствующих сил и зачарованных предметов.

Уровень персонажа и его очки жизней были помечены значками бесконечности.

В графе денег было указано двенадцатизначное число. Я стал мультимиллиардером.

"Теперь я доверяю заботу об ОАЗИСе тебе, Parzival, — сказал Хэллидей. — Отныне твой персонаж бессмертен и всемогущ. Чего бы ты не пожелал, тебе достаточно лишь подумать об этом. Мило, не так ли, хе-хе?". Он наклонился ко мне и понизил голос: "Сделай мне одолжение. Используй свою силу во благо, ладно?".

"Ладно", — почти шёпотом ответил я.

Хэллидей улыбнулся и обвёл комнату рукой: "Теперь это твой замок. Я запрограммировал эту комнату так, что войти в неё сможет лишь твой персонаж, чтобы только у тебя был доступ к этому". Он подошёл к полке, стоящей вдоль стены, и провёл по корешку одной из книг. Я услышал щелчок; книжная полка отодвинулась, открывая металлическую квадратную пластину, врезанную в стену. В центре неё находилась комичная красная кнопка со всего одним словом на ней: ВЫКЛЮЧИТЬ.

"Я назвал её Большой Красной Кнопкой, — сказал Хэллидей. — Если ты нажмёшь её, ОАЗИС выключится и запустится программа удаления всех данных, хранящихся на серверах GSS, в том числе и исходный код ОАЗИСа. Она выключит ОАЗИС навсегда". Он ухмыльнулся: "Так что не нажимай её, пока не будешь полностью уверен, хорошо?". Он одарил меня странной улыбкой: "Я доверяю твоему мнению".

Хэллидей задвинул полку на место, закрыв кнопку, а затем положил руки мне на плечи, чем слегка удивил меня: "Мне нужно сказать тебе последнюю вещь, прежде чем уйти. Я не мог понять одну вещь, пока не стало слишком поздно". Он подвёл меня к окну и жестом указал на пейзаж снаружи: "Я создал ОАЗИС, потому что чувствовал себя некофмортно в реальном мире. Не знал как ладить с людьми. Боялся всю свою жизнь. Пока не понял, что конец близок. Только тогда я понял, что наряду с тем какой жестокой и страшной может быть реальность, она остаётся единственным местом, где ты можешь найти настоящее счастье. Потому что реальность реальна. Понимаешь?".

"Да, — ответил я, — кажется, понимаю".

"Хорошо, — подмигнул он. — Тогда не повторяй мою ошибку. Не запирайся здесь".

Он улыбнулся и отошёл: "Так, ладно. Кажется, я ничего не забыл. Пришло время взорвать эту поп-сцену".

Хэллидей стал исчезать. Он улыбался и махал мне рукой, пока его персонаж растворялся в воздухе.

"Удачи, Parzival, — сказал он. — И спасибо. Спасибо, что

играешь в мою игру".

После этого он исчез навсегда.

***

"Ребята, вы здесь?" — спросил я спустя несколько минут.

"Да! — возбуждённо ответила Aech. — Ты нас слышишь?".

"Да. Теперь слышу. Что произошло?".

"Система оборвала голосовую связь как только ты попал в офис Хэллидея, так что мы не могли говорить с тобой".

"К счастью, тебе всё равно не понадобилась наша помощь, — заметил Shoto. — Отлично сработано, дружище".

"Поздравляю, Вэйд", — услышал я голос Art3mis. Я был уверен, что она сказала это от всего сердца.

"Спасибо, но я бы не сделал этого без вас, ребята".

"Ты прав, — тут же отозвалась Art3mis. — Так что помни про обещание, которое ты дал СМИ. Og сказал, что к нам направляются сотни репортёров".

Я посмотрел на книжную полку, скрывающую Большую Красную Кнопку: "Вы видели всё, что Хэллидей показал мне перед исчезновением?".

"Нет, — ответила Art3mis. — Мы видели только до его просьбы использовать силы во благо. Затем видео оборвалось. Что случилось дальше?".

"Ничего особенного, — сказал я, — расскажу позже".

"Чувак, — встряла Aech, — Тебе стоит взглянуть на Табло".

Я открыл окно с Табло. Список рейтингов исчез. На сайте Хэллидея теперь было только изображение моего персонажа в мантиях Anorak'a, держащего серебрянное яйцо, и надпись "PARZIVAL ПОБЕДИЛ!".

"Что случилось с Шестёрками? — спросил я. — С теми, кто всё ещё во вратах?".

"Мы не знаем, — ответила Aech. — Их видео исчезло, когда Табло поменялось".

"Может, их персонажи были убиты, — предположил Shoto, — или...".

"Или их просто выкинуло из врат", — закончил я.

Я открыл крату Ктонии и увидел, что теперь могу телепортироваться в любую точку ОАЗИСа, просто выбрав нужное место. Я навёл зум на Замок Anorak'a и выбрал точку сразу за воротами. В мгновение мой персонаж оказался там.

Я оказался прав. Стоило мне пройти Третьи Врата, как те восемнадцать Шестёрок, что ещё находились внутри, были выкинуты оттуда и помещены перед замком. Они все там и стояли с вытянувшимися при моём появлении в новом обличии лицами. Они в молчании смотрели на меня, а затем достали всё

оружие, что у них было и приготовились атаковать. Они все выглядели одинаково и я не мог сказать кто же из них Сорренто. Но мне было уже безразлично.

Используя суперпользовательский интерфейс, я рукой выделил всех персонажей Шестёрок на экране. Их очертания выделились красным. Затем нажал кнопку с черепом и костями, которая так же появилась на панели персонажа. Все восемнадцать Шестёрок упали замертво. Их тела медленно исчезали, оставляя за собой кучки оружия и вещей.

"Срань господня! — Услышал я голос Shoto в комлинке. — Как ты это сделал?"

"Ты же слышал Хэллидея, — вместо меня ответила Aech, — его герой теперь бессмертен и всемогущ".

"Да, — подтвердил я, — он определённо не шутил".

"Ещё Хэллидей сказал, что ты можешь пожелать чего только захочешь, — сказала Aech, — и чего ты пожелаешь в первую очередь?"

Я задумался на секунду, затем нажал кнопку "Команды", появившуюся в углу экрана и сказал "Хочу воскресить героев Aech, Art3mis и Shoto".

Появилось окно с запросом уточнения написания их имён. Затем ещё одно, спрашивающее нужно ли им вернуть все потеряные при смерти вещи, и я ответил утвердительно. После этого в центре экрана появилась надпись "ВОСКРЕШЕНИЕ ЗАВЕРШЕНО. ПЕРСОНАЖИ ВОССТАНОВЛЕНЫ".

"Вы можете залогиниться под своими аккаунтами".

"Уже в пути!" — Крикнула Aech.

Через несколько секунд Shoto вошёл в свой аккаунт, и его персонаж появился неподалёку от меня. В той же самой точке, где был убит несколько часов назад. Он побежал ко мне, растянув губы в улыбке. "Аригато, Parzival-сан", — он низко поклонился.

Я ответил поклоном, а затем обнял его. "С возвращением", — сказал я. Мгновение спустя из замка появился Aech и побежал к нам.

"Как новенькие, — сказал он, улыбаясь своим восстановленным персонажем. — Спасибо, Z".

"De nada, — я взглянул на распахнутые ворота замка. — А где Art3mis? Она должна была появиться прямо за тобой...".

"Она не логинилась, — ответил Aech. — Сказала, что хочет выйти наружу подышать свежим воздухом".

"Ты видел её? Что?.. — Я пытался подобрать слова. — Как она выглядит?".

Оба персонажа улыбнулись мне; Aech положил руку мне на плечо: "Она сказала, что будет ждать тебя снаружи. Столько,

сколько нужно".

Я кивнул и уже было нажал иконку выхода, когда Aech поднял её — его — руку. "Подожди секундочку! Пока не вышел, хочу, чтобы ты кое-что увидел, — сказал он, открывая передо мной окно. — Это транслируется по всем видеоканалам прямо сейчас. Федералы отвели Сорренто на допрос. Они вломились в штаб-квартиру IOI и вытащили его прямо из кресла подключения!".

Видеоролик включился. С портативной камеры велась съёмка, как федеральные агенты ведут Сорренто через фойе штаб-квартиры IOI. Он был всё ещё одет в комплект подключения. Рядом шёл седой мужчины в костюме, который по-видимому был его адвокатом. Сорренто выглядел более раздражённым, чем когда-либо, будто всё происходящее лишь мелкое неудобство. Сопроводительный текст в нижней части экрана гласил: "Начальник оперативного отдела IOI Сорренто обвиняется в убийстве".

"По новостям весь день передают запись вашего с Сорренто чатлинка, — сказал Aech, останавливая ролик. — Особенно ту часть, где он угрожает тебе убийством и взрывает трейлер твоей тёти".

Aech нажал на плей, и ролик продолжился. Федеральные агенты продолжали вести Сорренто через заполненное репортёрами фойе. Все корреспонденты пытались перекричать друг друга своими вопросами. Репортёр, снимающий это видео, вдруг рванул вперёд и навёл камеру на лицо Сорренто: "Вы лично отдали приказ на убийство Вэйда Уотса? — Кричал он. — Как вы себя чувствуете после проигрыша в соревновании?".

Сорренто улыбнулся, но не ответил. Вперёд выступил его адвокат и обратился к репортёрам: "Выдвинутые против моего клиента обвинения нелепы. Распространяемая запись является очевидной подделкой. Больше комментариев на текущий момент у нас нет".

Сорренто кивнул. Он не переставал улыбаться, пока федералы выводили его из здания.

"Скорее всего ублюдок выйдет сухим из воды, — прошипел я. — IOI могут себе позволить лучших адвокатов в мире".

"Да, могут, — расплылся Aech в своей чеширской улыбке. — Но теперь это можем сделать и мы".

0039

Выйдя из комнаты, я обнаружил Og'a, ждущего меня снаружи. "Отличная работа, Вэйд! — сказал он, сжимая меня в свои медвежьи объятия. — Отличная работа!".

"Спасибо, Og", — я всё ещё находился под впечатлением от произошедшего и еле держался на ногах.

"Пока ты был в игре, сюда прибыло несколько руководителей GSS, — сказал он. — Вместе с юристами Джима. Все ждут наверху. Как нетрудно догадаться, все они хотят поговорить с тобой".

"Нужно идти к ним прямо сейчас?".

"Нет, конечно, нет! — Рассмеялся он. — Они все работают на тебя, помнишь? Пусть засранцы ждут сколько потребуется!". Он наклонился: "Мой юрист тоже здесь. Хороший парень. Настоящий питбуль. Он поможет убедиться, что всё в порядке, ты не против?".

"Спасибо, Og. Я очень тебе признателен".

"Вот ещё! Это я должен тебя благодарить. Несколько десятилетий так не веселился. Ты молодец, парень".

Я неуверенно огляделся. Aech и Shoto остались в своих комнатах, проводя импровизированную пресс-конференцию в онлайне. Но комната Art3mis была пуста. Я повернулся к Og'у.

"Не знаете, куда пошла Art3mis?"

Og улыбнулся и указал рукой: "Вверх по ступеням и в первую дверь. Она сказала, что будет ждать тебя в центре моего лабиринта". Он улыбнулся: "Это простой лабиринт. Тебе понадобится не много времени, чтобы найти её".

Я вышел на улицу и прищурился, пока мои глаза привыкали к свету. Воздух был тёплым, высоко над головой палило солнце. В небе не было ни облачка.

Стоял прекрасный денёк.

Лабиринт из живой изгороди покрывал площадь в несколько тысяч квадратных метров за особняком. Вход был оформлен в виде фасада замка; ты попадал в лабиринт через его открытые врата. Плетённая стена возвышалась на три метра, не позволяя заглянуть за неё даже если встать на одну из скамеек, расставленных по лабиринту.

Я вошёл внутрь и несколько минут блуждал по кругу. В конце концов, я понял, что этот лабиринт скопирован из Adventure.

После этого мне понадобило всего несколько минут, чтобы добраться до просторной зоны в центре. Там был установлен большой фонтан с точно воспроизведёнными скульптурами

уткоподобных драконов из Adventure. Вместо огня каждый монстр извергал поток воды.

И тут я увидел её.

Она сидела на каменной скамье лицом к фонтану. Со спины я видел только, что её голова опущена вниз. Чёрные длинные волосы рассыпались вдоль правого плеча. Она постоянно переминала лежащие на коленях руки.

Я боялся даже подойти поближе. Наконец, я набрался смелости и заговорил: "Привет".

Она подняла голову, но не обернулась.

"Привет", — сказала она. Это был её голос. Голос Art3mis. Голос, который я слышал так много времени. Это даже придало мне сил сделать шаг вперёд.

Я обошёл вокруг фонтана и остановился прямо перед ней. Услышав мои шаги, она отвернула голову в сторону, отводя глаза и не глядя на меня.

Но теперь я мог видеть её.

Она выглядела точь-в-точь как на том фото. То же самое рубенсовское тело. Та же бледная веснушчатая кожа. Карие глаза и чернющие волосы. Прекрасное круглое личико с красным родимым пятном. Но в отличие от фото, она не пыталась прикрыть родинку копной волос. Они были убраны назад, так что я мог видеть лицо полностью.

Я молча ждал. Но она не смотрела на меня.

"Я тебя представлял именно такой, — сказал я. — Прекрасной".

"Правда?" — тихо отозвалась она и начала медленно поднимать голову, выхватывая мою внешность по кусочкам — начиная от ног и продвигая взгляд моему лицу. Когда наши глаза встретились, она нервно улыбнулась: "Знаешь что? Ты тоже выглядишь точь-в-точь как я тебя представляла. Страшный как жопа".

Мы рассмеялись, и напряжение рассеялось в воздухе. Успокоившись, мы уставились в глаза друг другу. Это был самый первый раз.

"Формально мы незнакомы, — сказала она. — Саманта".

"Здравствуй, Саманта. Меня зовут Вэйд".

"Приятно наконец-то с тобой познакомиться лично, Вэйд".

Она похлопала по скамейке рядом с собой, и я присел.

После долгого молчания, она спросила: "И что теперь?".

Я улыбнулся: "Мы потратим все выигранные бабки, чтобы накормить каждго на этой планете. Мы будем делать мир лучше, верно?".

Она ухмыльнулась: "И ты не хочешь построить огромный

межгалактический корабль, полный видеоигр, вредной еды, удобных кресел и свалить отсюда ко всем чертям?".

"Тоже можно. Если при этом я проведу остаток жизни с тобой".

Она одарила меня скромной улыбкой: "Посмотрим. Мы ведь только познакомились".

"Я люблю тебя"

Её нижняя губа задрожала: "Ты уверен в этом?".

"Да. Уверен. Это правда".

Она улыбнулась и почти незаметно заплакала: "Прости за разрыв. За то, что исчезла из твоей жизни. Я просто...".

"Всё в порядке. Теперь я понимаю зачем ты это сделала".

Она вздохнула с облегчением: "Правда?".

Я кивнул: "Ты поступила правильно".

"Думаешь?".

"Мы выиграли, разве нет?".

Она улыбнулась мне, и я ответил тем же.

"Слушай. Мы можем развивать отношения с той скоростью, которая тебе по душе. Я действительно милый парнь, и однажды ты поймёшь это. Клянусь".

Она рассмеялась и вытерла слёзы, но ничего не сказала.

"Кстати, я ещё не говорил, что сказочно богат? — спросил я. — Правда, ты тоже, поэтому это небольшое преимущество".

"Ты не должен ничего мне доказывать, Вэйд, — ответила она. — Ты мой лучший друг. Самый близкий человек". Она с некоторым усилием посмотрела мне в глаза: "Я действительно скучала, ты знаешь это?".

Мой сердце будто загорелось. Понадобилось некоторое время, чтобы взять себя в руки; дождавшись этого, я взял её руку. Мы сидели так некоторое время, держась за руки и наслаждаясь новыми ощущениями.

Спустя некоторое время она наклонилась и поцеловала меня. Это было точно как в песнях и стихах. Чудесно. Словно удар молнии.

Я поймал себя на мысли, что впервые в жизни у меня не было ни малейшего желания вернуться в ОАЗИС.